

JÁTÉK CD-ROM MULTIMÉDIA PROGRAMOZÁS TESZTEK

# PC X

# MAGAZIN

ÁPRILIS  
III.ÉVF. 4.sz. 1996. 294 FT

MELLÉKLET:  
DUKE NUKEM  
PLAKÁT!



IDG  
HUNGARY

KONDÁKOR



# PC-X

# Április

## Nem lehet igaz!

Csilla örömkönnyeket hullat, TRf fél órája semmin nem hőzöng, Süti csendben mosolyog a borostája alatt, én pedig tisztogatom ősz óta porosodó motoromat. Igen, a hőmérséklet átlépte a bűvös zérót, és mostantól kezdve megkezdődött a nagybetűs TAVASZ! Ennek megfelelően mi is tavaszi nagytakarítással indítunk, csak éppen nem ablakpucolással kezdjük, hanem inkább mindenféle földi jót sepregetünk be a PC-X szárnyai alá. Értsd ezalatt, hogy megkezdtük a PC-X Tábor szervezését (lásd a túloldal), pofás kis home page-et készítettünk az Interneten (világcímkünk még mindig [www.idg.hu/pcx](http://www.idg.hu/pcx)), tovább csinósítjuk a CD-X hamarosan megjelenő, áprilisi számát (egészen pontosan az IFABO kezdőnapján jelenik meg, **április 16-án**), illetve a lap közepébe egy **A3-as plakátot** tettünk – a Duke Nukem grafikája egyszerűen lenyűgözött bennünket!

Sok kritikát kaptunk, hogy kevesebb a játék a lapban, úgyhogy most újabb pályázatot indítunk újtárra (legeltesd a szemed a túloldal), és a kisorsolandó játékokat is megdupláztuk!

További jó hír, amelynek már most hangot kell adnunk, hogy **júniustól bővül a lap terjedelme!** Pontos részleteket még nem merünk mondani, de annyi bizonyos, hogy árunk változatlan marad!

Találkozunk személyesen az IFABO-n, az A pavilonban, ahol a szokottnál is több ajándékkal, játékkal és akcióval várunk mindenki!

- 4● Hotline News
- 6● Wing Commander IV
- 8● Top Gun
- 10● Earth Siege 2
- 12● NBA Live'96
- 14● Psychic Detective
- 16● Capitalism

- 18● Piff-Puff-Mix
- 22● C&C kiegészítés
- 23● Dark Eye
- 24● Terra Nova
- 26● Cyberia 2
- 28● Klasszikus játékok
- 32● Music City
- 34● Így készült: Toy Story
- 35● Filmajánlat áprilisa
- 36● Microsoft újdonságok
- 38● Demozóna
- 40● Szörfözni mentünk!
- 42● Aréna
- 43● Könyvjelző
- 44● Dr. MIDI
- 46● HW Depo
- 48● Multimédia Turmix
- 49● CD-interactive
- 50● Lionking Storybook
- 51● Encyclopedia of Nature
- 54● Lightwave
- 56● Walami Wesztül
- Változik!

Következő számunk 1996. május 6-án, hétfőn jelenik meg.

 **IDG**  
HUNGARY

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó: Bfró István ügyvezető igazgató

Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos)

szorgos kéz: Iván Csilla; általános hőzöngő:

Spányik Balázs (The Richfielder); egyéb felújítási munkák:

Sütő István (Süti); címlap: Kondákor László (Kondi).

A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.

Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386

Telefon: 156-0337, 156-8291 és 156-3211/IDG

Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon,  
valamint átutalással az IDG

MKB 203-28016-7007 pénzforgalmi jelzőszámra.

Ára: 294 Ft, fél évre 1344 Ft, egy évre 1688 Ft.

Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség

Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 96.0119

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,

a Hírker Rt., az alternatív terjesztők

és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetések tartalmáért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.





**HIÁNYZIK VALAMELYIK  
A GYŰJTEMÉNYEDBŐL!  
RENDELD MEG, MIELŐTT  
MÉG ELFOGNA...**

**LAPOZZ A 15. OLDALRA!**

Viccpályázatunk fenomenális sikert aratott! Ezért úgy határoztunk, újraindítjuk, csak éppen ezúttal a CD-X számára. Küldjete be minél több általatok (és csakis általatok!) megálmódott viccet, humoros írást, karcolatot, poénos rajzokat, képeket, bármit, ami vicces és a számítógépes világgal valamiféleképp kapcsolatos! A szöveget (ASCII szövegformátumban) mindenképp lemezen add fel (BBS-ekről levadásztok, több száz kilobyte-os VICC.AR) állományokat, Maksa, Karinthy és Markos-Nádas stb.

***Pályázat!***

összes művét ne küldd be, ismerjük...), így a CD-X következő, októberi számán külön humor-helyet kap az összes anyag. Beküldési határidő 1996. június 30, díjkiosztás az őszi Compairen. A fődíj egy különleges festésű, exkluzív számítógép-ház, és hogy legyen mivel olvasnod az életre szóló CD-X előfizetést (!), egy négyszeres sebességű CD-ROM meghajtóval is megajándékozunk! További díjakként eredeti játékokat, pólókat, demo CD-ket, plakátokat sorsolunk ki a legjobbkat beküldők között!

# ÚJRA PC-X TÁBOR PARÁDON!

**A nagy sikerű parádi PC-X tábor idén  
1996. augusztus 4-10-ig lesz.**

Szálláshelyek a tavalyihoz hasonlóan 100-120 fő részére  
kérhető, a tábor összköltsége körülbelül 7500 forint.

**Pontos információt következő számunkban találsz!**

Addig is hívd Molnár Zoltánt (Kecskeméti Ifjúsági Otthon)  
a 06-76-481-686-os vagy 06-76-481-523-as telefonszámokon.

## **INFO A DEMOPÁLYÁZATRÓL!**

Úgy terveztük és úgy is informáltunk mindenkit, hogy mostani számunkban tesszük közzé a Demopályázat eredményeit. Annyi szavazat jött, hogy be kell valljuk, elúsztuk a kiértékeléssel... Így a demósok türelmét kérjük – még egy hónapon át...



# HOTLINE NEWS



## Ace Ventura

Megszoktuk már (lehet ennyi állatságot megszokni?!), hogy a 7th Level tervező srácai messzire elhajtják konvenciókat zsúfolt agyukat, és a lehető legvadabb örültséget találják ki a multi-média területein (Monty Python, Take Your Best Shot, Battle Beast). Nem álltak le a fiúk, gőzerővel dolgoznak több projektben is. Ezek közül az Ace Ventura CD-ROM tűnik a legígéretesebbnek, amely a Jim Carry által, az Állati NyomoZooban alakított karakterre épül. Valamikor 96 augusztusában jelenik meg az akció-kalandjáték, amely – gondolom – nem sokban különbözik majd az eddigi ökörködésektől, és lesz benne egy „csipetnyi” multimédia is.

## ACE OPERATIVES



## Settlers II

Veni, Vidi, Vici. Jó lesz, ha megjegyezzük ezt a mondatot, hiszen ez lesz az év második negyedére elkészülő Settlers II jelmondata. A Blue Byte programozói igencsak behúzták, mert a második részben a négy különböző törzs mellett (mindegyik más-más építészeti stílussal) harminc fajta „Settler” szolgálhat min-

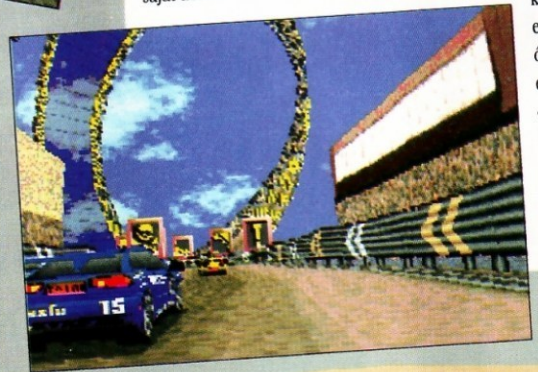


von maga után) a tíz fejezet s bennük számtalan misszió szavatolja. Az előd egyik „nagy” hátrányán is javítottak: változtathatjuk a kamera állását. A hangokról már nem is tesztek említést, nehogy öngyilkosságot kövessetek el a Settlers II hiánya miatt. Én már lassan itt tartok...



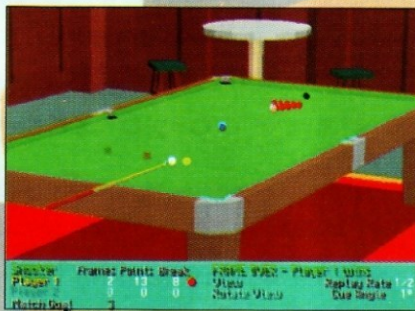
## Whiplash

Jön az új 3D autóverseny az Interplay-től! Nem az a szokványos, „keringünk körbe, az győz, aki a gyorsabb”, hanem inkább a mostanság divatos loopokkal, kaszkadórmutatványokkal zsúfolt örület lesz. 16 játékos hálózati opciójával egyedül az autóversenyek körében, öt nehézségi szinten, nyolc autóval, háromféle játékmódban lehet majd „birkózni”. Érdekes, hogy a Gremlin Interactive fejlesztésében készül a játék (piszkos kis köztöködő lévén ez számomra azt jelenti, hogy a Gremlin saját készítésű Fatal Racing nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, így kerestek egy nagy múltú, óriási marketing erővel nyomuló céget...), előre láthatólag még 1996 első negyedében megjelenik.



## Virtual Snooker

A hatszoros snooker világbajnok, Steve Davis adta nevét és „virtuális valóságát” az Interplay legújabb sport-szimulátorához. A Virtual Pool szerintem az eddigi legjobb biliárd program volt PC-re – hasonló kezelőfelülettel készül a „sznűker” is: 3D, virtuális asztal, jó kis hangeffektek, Steve Davis vigyorog mindenütt. Adnak még egy órányi digitált videót is, amin Stevie bemutatja a pórnépek, hogyan kell bánni a dáköval (ja, és megnézheted Davis bácsi legendás 147-es breakjét is). A snookert állítólag „isteni” tulajdonságokkal ruházták fel, s így képes 29 frame/sec sebességgel kirajzolni a gólbisok száguldását (gondolom kell hozzá legalább egy 300-as Pencilum), játszhat sz hálózaton és modemen keresztül is.



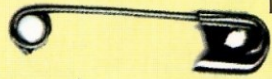


## Crescendo

A Turtle Beach új, háromajtós szekrénye mélyén egy Maui hullámablás hangkártya (8 megáig bővíthető, Roland MPU-401 kompatibilis), egy 49 gombos keyboard és egy tonna software lapul. Kifejezetten házi használatra szánják, így adnak hozzá zongorázni tanító programot is, amivel még Pistike is könnyedén Kocsis Zoltánná válhat, de ta-



lálisz a ládikában hangszerkezdő és sequencer programot is. Bővebb info az Amecon Kft-nél: 06-20-460-436.



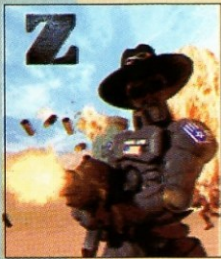
Z

Robbanások, géppuskaropogás, halálsikolyok, épületromok. Nagyjából ezzel a négy szóval lehetne jellemezni a '96-os év akció/stratégiai játékaiként („real-time wargame” a Bitmap Brothers elnevezése szerint) ígérkező Z-et (ejtsd: ZED).



Hajmeresztő grafikájú, voltaképpen stratégiai játékról van szó, amely látványilag és hanghatásait tekintve már-már az akció kategóriába sorolható.

Természetesen a soros, a modemes és a hálózati játékot sem spórolták ki belőle, így Zongék újra összeülhetnek majd négyen egy kis csetepatéra... sajnos úgy néz ki, csak 96 második negyedében. Igaz, a külföldi lapokban már javában hirdetik, és már mindenki tükön ülve várja a Games Master szerint „minden idők legjobb játékát”.

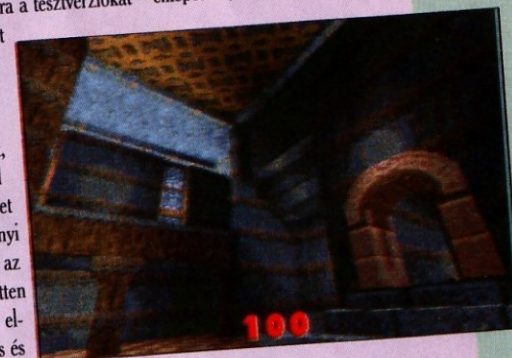


GYERE ÉS ZARÁNDOKOLJ EL HOZZÁNK AZ INTERNETEN!  
WORLD WIDE WEB CÍMEINK:  
**WWW.IDG.HU/PCX**



## Quake

Most már tökéletesen megkavarodtam, foglalom sincs, mikor és milyen néven jelenik meg a Quake. Az iD Software megfelelő „beijesztésekkel” engedte útjára a teszterziókat – elképesztő, mekkora aktivitás övezi a Quake-et. Internet home page-ek tömkelege jelent meg szemvillanás alatt, hegyekben találni hozzá kiegészítést, infót, Quake servereket, ahol Internetes hálóban lehet játszani és még milliónyi dolgot... Egy biztos: az iD Software kifejezetten tiltakozik a Doom 3 elnevezés ellen. Nincs és nem is lesz Doom 3, a Quake új project, új fegyverekkel, új grafikával, új lehetőségekkel – egy új örület 1996-ra. Egy cím, ahol én jártam: <http://www-home.calumet.yorku.ca/~dcardoso/www/quake.htm>.



## SCENE'96

Tavaly sikerült a legnagyobb magyar scene partyt megrendezni, amelyen 600-an gyűltek össze. Idén **1996. április 12-14-ig lesz (péntek délután 4-től vasárnap délelőtt 10-ig Non-stop)**. A helyszín változatlan: Mechatronikai Szki. és Cinnázium, 1118 Bp., az iskoláé). PC demo, intro, 4K game compo, Amiga demo, intro compo, C64 demo, grafika, music compo, ezenkívül grafika, ray-trace, 4 sávú zene, multi sávú zene, Beethoven, Lamer, Wild, Fun compo, Doom vetélkedő, szerepjáték verseny!



**SZIMULÁTOR****GAME-PORT**

**NEM HISZEM, HOGY LENNE VALAKI, AKI NE ISMERNÉ A WING COMMANDER SOROZATOT (NEM AKARTAM „WC SOROZATOT” ÍRNI, MERT MÉG VALAKI FÉLREÉRTENÉ – DE MIUTÁN MINDEN KÉTSÉGET ELOSZLATTAM, A TOVÁBBIÁKBAN MÉGISCsak ÍGY FOGOK HIVATKOZNI RÁ). SZÓVAL OTT TARTOTTAM, HOGY ITT A NEGYEDIK RÉSZ, MÉG JOBB, MÉG SZEBB, MÉG HOSSZABB, ÉS HOGY VALAMI ÖRÖMHÍR IS MARADJON A VÉGÉRE: MÉG HARDWARE-IGÉNYESEBB, MINT AZ ELŐDÖK.**

# WING COMMANDER

**T** gazán nagy újdonságot nem fogunk találni ebben a részben – a WC III sikere jórészt kijelölte a követendő utat. Egy viszonylag jó szimulátor a megfelelő sztoriba beágyazva, és kész is a legjobb Wing Commander.

A „viszonylag jó” persze némi felhördülést kelthet: az igazi szimulátorosok csak joystick rángatásnak titulálhatják, a Tie Fighter örültek pedig saját kedvencükre esküsznek. Mivel én is az utóbbi kategóriába tartozom, kissé fanyalagva játszottam a Wing Commanderekkel, bár elismerem, hogy egészen jelentős minőségjavulás történt. Komolyabb nehézségi szinteken tényleg kezd jó lenni ez is!

A fiúk máson is javítottak egy kicsit, így az átvezető animációk mostantól SVGA-ban is láthatók (megfelelően erős Pentiumon persze!), és a sztori is kissé összetettebb lett. Persze csak gonosz lellem jegyzi meg, hogy az előző részével összevetve, ez utóbbi kritériumnak igazán nem volt nehéz megfelelni. Konkrétabban tehát, már komolyabb elágazásokkal is találkozhatunk, így néhány küldetés erejéig eltérhetünk a fő útvonaltól. Mivel a 6 CD nem elégséges minden „aleset” teljes végigviteléhez, az ilyen kitérők azért előbb-utóbb véget érnek: vagy elhalálunk (a szákcútkák kedvenc lezárási formája, hogy se szó se beszéd szétlövök az anyahajónkat) vagy visszatérünk a fővonalba. Nyilván a fővonalat csak akkor ismerjük fel, ha többször végigmentünk a játékon és kipróbáltunk minden lehetőséget

– aki erre nem hajlandó, az higgye el nekem: tényleg így van.

A szimulátor és az irányítás gyakorlatilag nem változott, inkább csak az ellenfelek hozzáállása a repüléshez. Persze ne azt várjuk, hogy Rookie szinten valami nagy újdonságot fogunk tapasztalni: az ellenek továbbra is erős fényben repkedő lepkekhez hasonlíthatók, akiket az egyetlen ép ésszel rendelkező pilóta (a játékos) kedve szerint pucol le az égről. Ha a nehézségi fokozatot feltesszük Ace esetleg Hard fokozatra, mindjárt alapvetően megváltozik a játék képe! Hirtelen rakéták tűnnek fel az ellenséges űrhajók felől (sőt ezek meglehetősen gyakran találunk is!), a célkeresztünkben eddig bágydant bóbiskoló pilóta pedig úgy bukfecezik jobbra-balra, hogy csak győzzük rángatni a joyt és célra tartani... Szóval picinykét nehezedik a dolog! Minden további kommentár helyett hadd idézzek az „Egy pilóta rémálmai szombat éjszaka” című monológomból:

„Aha! Kettőn vagytok galambocskáim! Gyertek csak, gyertek! Aszongya, már be is fogtalak a célba („L”). Már csak 3000 klick, gyere csak! A francba, ki a ... (cenzúrázva a Nyelvédelmi Szövetség által!) lötte le a pajzsomat elől? Két rakéta hátulról! „Eeeeeeeeee” (Ezek a billentyűzetkódok.) Miért izzik a gép hátsó fele vörösen? Ctrl+F4 – a másik itt van mögöttem! Orsók, csavarok, minden ami belefér... Na, ezt megúsztam! (Csak megjegyzem kajánul, hogy az ellenfél még sértetlen – löni még nem volt időm.) Miközben ezt megjegyeztem, már le is löttek... Replay Mission.”

Második verzió (némi elgondolkodás, ujjperctördelés és sok Replay Mission után):

„Na, akkor adunk egy kis energiát a pajzsra és az ágyúkra („P”)! Tudományosan kezeljük a dolgot! Gyertek csak, gyertek! Kis tüzet kapsz szemből... úgy... elfordultál, mi? Hol a francba van a Tab??? Gyertek már, mielőtt a másik rám ragad!

Késő!  
Két rakéta hátulról!  
„Eeeeeeeeee”  
Gyertek tovább a TAB-bal! Most a rakétát! Nem sikerült kikerülni, miii??? Hehehehehehehe (sátáni kacaj)!!! Közben villámsebes fordulás a másik felé – egy az egyhez már nincs esélyed, barátocskáim! (Mintegy 10 perccel később.) Na, ezzel is megvoltunk... Gyertek tovább!

Ja, hogy ezek csak könnyű vadászok voltak és most még 3 torony jön nehézvadászokkal??? Már csak 5 (gyengébbeknek még kevesebb) rakétám van??? Tulajdonképpen itt kezdődik a küldetés – ez eddig a bemelegítés volt. Később persze javultam a gyakorlás során, de továbbra is igaz volt, hogy még az 1:2 arányú légi harcok sem egyértelmű győzelmek, az 1:3 és rosszabb erőviszonyok mellé pedig óriási adag szerencse is kell! Mivel csak



A hipertérből kilépve az űrhajó „szikrázik” egyet



# MANDER

célba talál – és a lézertűz is sokkal hatásosabb így!

4. Lehetőleg Full Gunnal menjünk, mert kétszer nemigen lesz lehetőségünk tüzelni...

5. Vigyázzunk a wingmanre, mert ezen a szinten bizony elég gyorsan elvészítjük! Én elküldtem Maniac-et (Alt+B) egy kis vadászatra, de nem egészen 10 másodperc alatt befagyott a „Man I'm g...” kiáltás. Mondanom sem kell, hogy az 1:4 erőviszonyú légiharc ezek után számomra sem tartott sokáig...

6. Takarékoskodjunk a rakétákkal!

Nem árt, ha előre tudjuk a küldetés légi csatáit és előre beosztjuk a munitiót! Nem érdemes a küldetés elején ellövöldözni a rakétákat a Banshee-kre, ha később Avengerok is érkeznének...

7. Tegyük le magunk mellé néhány idegyugtató pilulát és tegyük el minden törhető tárgyat a közelből!

8. Ne félj: Murphy törvényét alkalmazva a WC4-re – a következő küldetés mindig nehezebb lesz! Kiegészítés: a szerencséd ezel egyenes arányban csökken! A kiegészítés kiegészítése: ha mégis sikerülne megcsinálnod, akkor tuti ki fog fagyni a játék mielőtt lementhetnéd...

Miután a szimulátor rész szépségeit kiveséztük, ejtsünk néhány szót a történetről!

Nos, miután elintéztük a történetet (nem vagyok annyira disznó, hogy bármit is eláruljak a játékból, hiszen éppen ennek a felfedezése a legjobb az egészben) még néhány értékelő szó befejezésül.

A grafika nem sokat változott az SVGA videóktól eltekintve (bár szerintem ezek nem igazán SVGA felbontásúak, de legalább annak néznek ki). Az egyetlen lényeges különbség a felszín minősége az ilyen típusú küldetéseknel. Most már a törhető kategóriába sorolható a grafikának ez a része is.

A hangok is egészen szépen szólnak, bár ezzel sosem volt nagy probléma ennél a sorozatnál! WIN95 alatt ugyan a winchestert is hallottam a zene és az effektek mellett, de hát istenem, ilyet is megéltünk már! Megjegyzem, hogy DOS alatt semmi ilyet nem tapasztaltam! Akkor minek játszod WIN95 alatt, te balfék?! – kérdezhetné a figyelmes Olvasó. Nos,

azért néhány probléma felmerült nálam DOS alatt is – legtöbbször critical error-ok formájában. Egy idő után a szimpla újraindítás sem segített – ekkor kényszerültem a WIN95 trükkre. Meg kell jegyezni, hogy a fenti hangproblémán kívül más gond nem volt! Vagyis, minden ellenkező várakozás ellenére a sebesség nem csökkent észrevehető mértékben, bár az is igaz, hogy nem a minimum konfiguráción játszottam... Ehhez még annyit kell hozzáfűzöm, hogy a cikk végén található gép az abszolút minimum, a normális játékmenethez legalább egy P100-

a játék végé felé kapunk normális vadászgépeket (az ellenfél persze szinte azonnal), így bizony ezeken a nehézségi szinteken küzdeni kell...

Azért nem kell megjedni, amiről szó volt (a harmadik), az kimondottan nehéz küldetés, később lesznek (kicsit) könnyebbek is! Néhány általános jó tanácsot azért megfogalmaznék, azoknak, akik nem csak a legegyszerűbb szinten szeretnének nekiugrani a játéknak.

1. Ha nem látunk egy ellenfelet, akkor az biztosan már mögöttünk van – legfeljebb néhány rakéta választ el tőle!

2. Az ellenfelek egyszerű trükkjeinek ne dőlünk be: legtöbbször az egyik élénk áll, hogy öt lövők (mellesleg elég jól bukdácsol), miközben a másik bevágódik mögénk és olyan közelről engedi belénk a rakétákat, hogy mire észrevennénk, már halottak vagyunk!

3. Az utánégetőt (Tab) elég gyakran kell használnunk, ha lassabb gépekkel vagyunk, mint az ellenfeleink! Gyakorlatilag csak közelről van valami esély, hogy a rakétánk



## WING COMMANDER IV ELECTRONIC ARTS

486DX4/75, 8 MB RAM, 10 MB HARD DISK, SB CSALÁD, GUS, DOS 6.0 VAGY WIN 95



MEGBÍZHATÓ MINŐSÉG, JAVÍTOTT (ELÁGAZÓ) TÖRTÉNET

KEVÉS ÚJDONSÁG, NAGY HARDWARE-IGÉNY

as (16 MB RAM és 4x CD-drive)

kell, bár a felszíni küldetéseknel így is volt némi rángatás SVGA-ban...

A játszhatóságot hivatott javítani a térkép („M”) funkció. Ennek segítségével megnézhetjük, milyen termekben vár ránk valamilyen beszélgetés (a kék pont a kihagyhatókat, a piros a kötelezőket jelzi). Egy-egy klikkeléssel rögtön a megfelelő helyszínre mehetünk, így nem kell mindig minden helyiséget végigvizslatnunk. A háttértörténet javításán kívül ebből a szempontból nem tudtam lényeges újdonságot találni...

Némi zavart okozott számomra, hogy időnként teljesen érthetetlen módon elakadtam. Az egyik ilyen esetről a kommandós egység egyszerűen nem volt hajlandó leszállni a célobjektumra. Miután egy ideig keringtem (a navigációs pont már kék volt, vagyis úgy tűnt, minden OK) szépen visszatértem a bázisra, ahol egy pillanat alatt kirúgtak a dicsőséges hadseregéből.

A másik eset is hasonló volt: egy szállítóhajó egyszerűen nem jelent meg a találkán. Ilyen problémák esetén sokszor segít, ha újrajtszuk a küldetést – az első ilyen eset volt. A másodiknál viszont több küldetéssel is vissza kellett mennem és más döntésekkel egy másik ágon eljutni ugyanoda. Azért kissé keserű az ember szájíze ilyen problémáknál...

Összefoglalásképpen mit is lehetne mondani? Végül is 6 CD-t kapunk 10.000 Ft alatti áron, az Origin által megszokott minőségben. A gépkönyv ugyan nem sokat mond (még az ellenséges űrhajók leírását sem – ezt is külön meg kell vennünk), de szerintem így is megéri!

Pellus



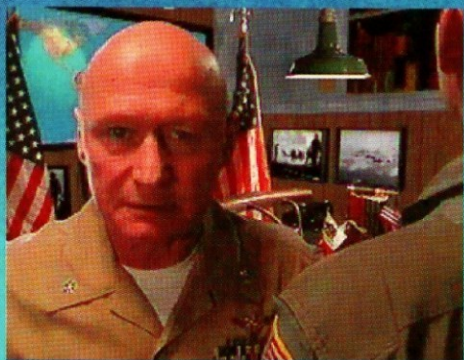
A többmilliósi költségvetésű játék fő attrakciója a 6 CD-n található film



**SZIMULÁTOR****GAME-PORT**

**AZT HISZEM, SOKAK ELSŐ „REPÜLŐFILMJE” A TOP GUN VOLT. A BRUTÁLIS TÁRGYI TÉVEDÉSEK ELLENÉRE ENDEM IS ODARGASZTOTT A MOZISZÉKHEZ. EZEK UTÁN KÍVÁNCSIAN TÉPTEM LE A CELOFÁNT A FENT EMLÍTETT JÁTÉK DOBOZÁRÓL.**

**A** Spectrum Holobyte név nem lehet ismeretlen a hazai (és persze a külföldi) billentyűzetpüfő és josticknyúzó közösség előtt. Ez a cég végre gondolt azokra az ezrekre, akik szentül hiszik, hogy jobb pilóták, mint Maverick. Elkészítették hát a filmpozs „játékosított” változatát, melynek főhőse, azaz Maverick, a kisművésű, ámde zseniális pilóta, a kedves játékos lehet. A kor szelleméhez



**Csak azt szeretném tudni, hogy miért nem szeret...**

hűen teletömtek bedigizett filmrészletekkel, hozzácsaptak egy nagy kupac missiót, aztán kiadták, mint akik jól végeztek dolgukat. Valóban jól végeztek – teszem hozzá.

A játék installálása elég egyszerű, de egy külön útmutatót is adnak hozzá. Ennek 8. oldalán található egy kis táblázat, mely az adott gépek szintjeihez igazított felbontási javaslatokat tartalmazza. Eszerint a P75-ös egy közepes felbontást ér meg, de lehetőleg 320x200-ban repüljünk. A P120 az igazi – legalábbis a fejlesztők szerint. Ez így van, de azért egy 486 DX4-100-on is elmegy, persze VGA felbontásban.

A játék 16-tól 140 MB-ig foglal magának helyet, nem beszámítva a 16 MB-os swap file-ját, amit a 8 MB memória mellé hoz létre. Ez csak a játék indításakor történik meg, a kilépésnél automatikusan törli. (A swap file miatt illik megtisztítani a winchestert mindenféle lost file clusterektől és társaiktól.) Tehát, minimum 17 MB szabad helyünk legyen a vinyón! A setup segítségével beállíthatjuk video- és hangkártyánkat. Természetesen kívánságra életbe lép az autodetect üzemmód. A jostick alapbeállítása is itt történik, izomból támogat igen sok jobb joyt. A proggy Win95 alatt is fut – installálja ide az, aki akarja.

Ha minden rendben van, az első disc behelyezése után a „topgun” segítségével elindul maga a program. Az intro

# TOP

a film jeleneteit dolgozza fel. Csak tudnám, hogy mi baja van Hondonak a nevémmel? Az intro után a főmenü következik. A Game-mel kezdetünk játszani, a Setup az utólagos beállítás-korrigálásokra ad lehetőséget. A View Objects opcióval a saját és az ellenséges haditechnikát ismerhetjük meg. Az Instant Action magáért beszél. A Game menüben kezdhetjük a tulajdonképpeni játékot. A Play indítja el a szépreményű kezdő játékost a haditengerészeti karrier rögös útjain. A Load szintén egyértelmű, a Difficulty funkciója is közismert. A Multiplayer segítségével lehet hálózatban játszani (ezt majd a szerkesztőségben fogjuk kipróbálni). Induljon hát a karrier!

Az első állomás természetesen az Amerikai Egyesült Államok Haditengerészetének miramari kiképzőbázisa, közismertebb nevén a Top Gun Fighter School. Itt kapják a haditengerészet legjobb pilótái a lehető legjobb kiképzést. Az iskolát a haditengerészet a vietnami háború első éveiben hozta létre. A megalapítás oka, hogy az amerikai pilóták meglehetősen gyenge légi harc-képességeket mutattak a MiG-ekkel szemben. Eddigi kiképzésük során ugyanis a lövészet nem igazán szerepelt nagy súllyal, mert az F-4 akkori változatai nem rendelkeztek beépített csöves tűzfegyverrel, magyarul gépágyúval. A légi harc-fegyverzetük kizárólag AIM-7 Sparrow és AIM-9 Sidewinder rakéták voltak. Ez talán megfelelő lett volna egy tömeges orosz támadás ellen, de a fürgé vietnami vadászgépek sikerrel vették fel a harcot gépágyúikkal. A közelharcban (más néven dogfight) a gépágyú hiánya és a nem megfelelő kiképzés megbosszulta magát. A lelövési arány 3:1 volt az amerikaiak javára, ami nem túl rózsás. Hála a Top Gun iskolának, a vietnami háború végén egy vietnami légi győzelemre több mint tíz amerikai jutott.

A miramari kiképzés a játékban is igen fontos szerepet foglal el. Lévéni, hogy a játékmenet lineáris, tehát csak a sikeresen végrehajtott küldetés után kapjuk meg a következőt,

ajánlott az itt tanítottakat keményen begyakorolni, mert ez később életet menthet. A tanuló küldetések (összesen 10) eredményét pontszerűsítik, és ez alapján dől el, ki lesz a nyertes, a legjobb, azaz a Top Gun. Persze mi leszünk azok, de odáig hosszú és keserves út vezet. A Briefing képernyőjén a térképen láthatóak a navigációs pontok. Az anyahajó jelképezi az indulási és érkezési pontot, a fordulópontok sárgák, a célpontok pirossak. A pontok közötti utak zöld nyílal jelöltek. Jobb oldalt olvasható a bevetés céljának rövid összefoglalása, de lényeges dolgok hangzanak el szóban is. Általában négy fontos feladatsoprot van:

## CAP

Ez a Combat Air Patrol (harci őrzület) rövidítése. A környéken lévő ellenfelek megsemmisítése a cél. Sokszor fedezük az anyahajót vagy egy mentési akciót ezzel a feladattal.

## Alert Five

Az ötperces készenlét a játékban azt jelenti, hogy a katapulton ücsörögve várjuk, hogy mikor kerül bajba a BARCAP (Barrier CAP, anyahajó-védelem). „Igazából” ez egy Tomcat géppárt jelent, amely öt percen belül képes felszállni.

## Reconnaissance/Recon

Felderítő mélyrepülés a TARPS konténerrel.

## Escort

Más néven TARCAP. Egy támadó bombázó-gépcsoport pátyolgatása a cél és vissza.

Ha meg akarjuk tekinteni és/vagy változtatni a fegyverzetünket, klikkeljünk az Armament szóra. Három féle fegyverzeti variáns van. A Maximum Stand Off a nagy távolságú légi harcokra van optimalizálva. Az Interception igazi



**A kedvenc bevetésem. Manőverező légi harc a Grand Canyon legalján. Brutális...**



# GUN

vegyesfelvágott, minden távolságra akad megfelelő rakéta. A Close Range a közelharca ideális. A Reconnaissance nem választható, ezt a gép adja felderítő feladatok esetén. A fegyverzetválasztáshoz klikkeljünk az általunk kiválasztott variánsra, majd irány a Take Off. Ezzel a felszállást abszolváljuk, itt indul a banzái.

A játékban egy F-14A Tomcatet vezetünk, ennek pilótaiülésében foglalunk helyet. Állandó „potyautasunk“ Merlin névre hallgat, és ő a RIO, azaz a Radar Intelligence Officer. Felhívja figyelmünket a fontos dolgokra, illetve lebonolyítja a rádiózást. Hasznos segítőtárs, jó odafigyelni rá. Az első ülés a mi birodalmunk. A műszerfal nem túl bonolyult, csak az igazán fontos kijelzők kaptak rajta helyet. Az egyik legfontosabb műszerünk a Head-up Display (HUD). Ezen jelenik meg sebességünk, a légnyomás szerinti magasságunk (vigyázat! ez nem mindig azonos a földtől való távolságunkkal), egy iránytű, a G-mérő, a kiválasztott fegyver neve és mennyisége, továbbá a tolóerő-mutató. Gyakorlatilag a repülőgép vezetéséhez szükséges összes adat lelőhelye ez. A műszerfal a szokásos műszereken kívül néhány extrát is tartalmaz. A szélvédő bordájára van elhelyezve a veszélyjelző blokk. A LAUNC fog világítani, ha légiharc-rakétát löttek ki ránk. Az INFRA azt jelzi, hogy a felénk közeledő rakéta infravörös vezérlésű, a RADAR azt, ha befogtak és követnek minket. Az ECM ellenséges elektronikus zavarást jelez. Végül az IFF fény gyullad ki, ha ellenséges repgépet fogtunk be radarunkkal. A képernyőn nem csak a műszerfal, illetve a külvilág jelenhet meg. Lehetőség van a PIP (Picture-In-Picture) rendszer alkalmazására. Ez igen hasznos, de a lassabb számítógépeken nem ajánlott a megjelenítés, mert igen törede-



Ellesett pillanat a fedélzeten zajló öfrületből

zetté válhat a repülés. A Radar PIP talán a legfontosabb (R). Ezen képernyő segítségével az AWACS gép radarjának, illetve a saját radarunk adatait jeleníthetjük meg. A felbontása 2-120 mérföldig terjed. A rosszfűk piros, a jók zöld színben vannak feltüntetve. A szemlegések a fehér színt viselik. A rakétákat kis üstököszerű valamik szimbolizálják. A célpontok között a TAB billentyű segítségével mozoghatunk. Ez a talán legtöbbet használt PIP – szerintem. Másik lényeges PIP a Status PIP (S). Itt értelem szerűen a repülőgép és a bevetés adatai jelennek meg. A World PIP egy nézegető ablak, ahol a földi és légi objektumokat nézhetjük meg sorban (W). A képek között a Q billentyűvel válthatunk.

Akkor talán végünk neki az adott feladatnak! A szárazföldi bázisoknál egyszerűen lehet felszállni, az anyahajón ehhez a gőzkatapult segítségével kell igénybe vennünk (L). Hajtómű AB5 (ötödik utánégő-fokozat, <, > bill.), aztán kilövés. A fedélzet szélének elhagyása után futó be (G), majd óvatos emelkedés. Ezek után dönthetünk, hogy robotpilótát használunk (A), vagy inkább magunk vezetünk. Az előbbi szoktam igénybe venni, legalábbis az első ellenfél felbukkanásáig. Az időt háromszorosára gyorsíthatjuk (C), de villámgyorsan visszatérhetünk a valós helyzetbe is (V). Ha ellenséges gépek tűnnek fel a radaron, azt az autopilot azonnal megtámadja. Ezt a részt azonban inkább magunk „vezényeljük“, mert az az igazi. A háromféle légiharc-rakéta hatásos alkalmazásának titka a jó választás és a kombinált használat. Vigyázat, a rakéták csak kb. 75%-os találati aránnyal működnek, és egyáltalán nem biztos, hogy a találat végzetes. Volt olyan profi, MiG-29A-val repülő ellenfelem a vége felé, aki négy (2 Phoenix, 1-1 Sparrow és Sidewinder) rakétát élt túl. Úgy kellet végül leszedni a Vulcannal. Rettenetes volt. A gépágús légiharcot (a klasszikus dogfight) lehetőleg kerüljük, vagy egyszerre csak egy gépet kergessünk, mert itt is könnyen bebizonyosodik a „sok lúd disznót győz“ alapigazság. A Tomcat nem igazán egy pillékönnyű, apró masina, és nem lelkesedik túlzottan a vad, 9 G-s fordulókért. Ha mégis közelharcba keveredünk, alacsonyabb sebességnél (kb. 350 mph/h)

engedjük ki a segédzárnyakat (flaps, F), ez javítja a manőverező képességünket, és később is esik át a gép.

Általában a feladat addig tart, míg le nem szedtük az összes ellenfelet, és/vagy a kísért támadócsoport el nem végezte munkáját. A felderítő feladatoknál természetesen a fotó elkészítése a cél. Ha végeztünk, a gép „Return to Base“ vagy „RTB“ (a kettő ugyanaz) üzenetet küld. Ezután választhatunk: az Esc megnyomásával kilépünk a menübe és End Mission, avagy az autopilotra bízunk a leszállás nehéz műveletét, vagy netalántán a jól végzett munka öröme magunk kenjük sokmillió dolláros masinánkat az anyahajó tatjára. Ha szerencsésen földet értünk, kezdődik a kiértékelés. Itt gyönyörű szépen, kronológiai rendben felsorolja a gép a történeteket (rakétaindítások, találatok, lezuhanások stb.), ismerteti az elévített feladatok értékelését. A Save opció használata erősen ajánlott. Ez persze csak akkor használható, ha a bevetés sikeres volt. A Replay segítségével játszhatjuk újra az elrontott bevetést. A Continue használatával léphetünk tovább. Ha már elegünk van a szénya Szu-27-sek rakétaiból, az Exittel kiléphetünk.

Az egész játékot átszövi egy titokzatos úriember (becézd „Nomad“-nak) és népes pilóta-zsoldoscsapatának története, de nem akarom lelőni a poént. Ezt majd úgyis megtudjátok a játék során.

A proggy alapján véve igen kellemes. Inkább szimulátornak mondható, de kétségkívül vannak arcade-os beütései is. Jó hangeffektek (a legjobb szerintem az, ahogy a Tomcat nyöszörög, ha túlterheled), jó videó betétek. Egy jól végzett munka eredménye, egy jó játék.

Végül néhány tanács „Maverick“ Trau bácsitól a kezdő játékosoknak.

– A SAM-ek nem találnak meg 1500 láb alatt.

– A líbiai bevetések elején ne sértsük meg az Andropov körüli száz kilométeres határt, ha nem akarunk világháborút kirobbantani.

– Ha nem sikerült a bevetés, próbáld meg még egyszer, más taktikával, más fegyverzet összeállítással.

– Mindig Te lőj először.

– Ha ellenséges rakéta közeledik feléd, fordulj úgy, hogy



pontosan balra vagy jobbra legyen. Ha már csak 3 mérföldre van, szórd ki a csalikat.

– Az anyahajó ellen indított cirkálórakéták kilőhetők Phoenix és Sidewinder rakétákkal, végső esetben gépágyúval.

– A Patrol Boatokat aránylag nehéz kilőni. Kezd meg a tüzelést már két mérföldről.

– A bombázó, illetve támadó repülőgépeket lőjük ki először Phoenix-szel, még a terhük kioldása előtt.

– A Phoenix és a Sparrow fél aktív radarvezérlésű, ami azt jelenti, hogy a radarnak „látnia“ kell a célt. A Phoenix az utolsó 12 mérföldön már önirányítású.

Az 1996. No.2. CD-X-re majd felrakok egy komplett misszióanalízist, sokkal több adatot tartalmazó leírást. Mikor felvettem a szerkesztőségben, hogy szeretnék vagy öthet oldal helyet, nagyon csúnyán néztek rám. A sok földhözragadt ember...

Trau  
(balko@odin.net)



**TOP GUN**  
SPECTRUM HOLOBYTE

**DX2/66, 8 MB RAM, 30 MB  
HARD DISK, SOUND BLASTER,  
MOUSE, DOS 5.0, WIN 95**

**KÖNNYŰ KEZELHETŐSÉG,  
JÓ HANGULATÚ MOZI RÉSZ-  
LETEK, NEHÉZ KÜLDETÉSEK**

**JÓ ANGOL TUDÁST IGÉ-  
NYEL, „SZIGORÚAN  
LINEÁRIS“ JÁTÉK-  
MENET**



**SZIMULÁTOR****GAME-PORT**

**A SIERRA MÁR VAGY EGY ÉVE, HOGY ELKÉSZÍTETTE AZ EARTHSIEGE ELSŐ, NAGY SIKERŰ RÉSZÉT. AZ EXTENSION PACK KIADÁSA UTÁN LASSACSKÁN BEFEJEZIK A „FELÚJÍTOTT” VERZIÓT IS. PILÓTÁNK A FEBRUÁRI PRE-ALFA VERZIÓT TESZTELTE, AMI MÉG CSAK WINDOWS 95 ALATT FUT, IGEN REMEKÜL.**

**A** géplázadás leverése után a földlakók babérjaikon ültek. Élükön Steve „Cookie” Vicious, aki az első csatától kezdve részt vett a harcokban és csapatot kovácsolt hitvány „embereiből”. Mi – az idegen intelligencia – kinéztük magunknak a Földet és szeretnénk volna elfoglalni. Ezért 2545-ben egy űrszondát küldtünk a Föld nevű bolygóhoz, hogy információt gyűjtsön az ott élőkről. Mikor a szonda első jelentése megérkezett a központi számítógépbe, a gép rövest összehívta a kormányzó csoport minden tagját. A hologram-videó konferencián az Agy ismertette a szonda által küldött jelentést:

„Az emberek még számunkra is ismeretlen, két lábon járó harci eszközzel végeznek űrjáratokat. STOP. Harci moráljuk alacsonyabb, mint az Agy által kitalált algoritmusé. STOP. Az emberek már nem veszik komolyan a szolgálatokat. STOP. Egyes egyedek olyan helyeket nyitottak, amelyekben a többi egyed hangos üvöltő fehérszajra koordinálatlanul mozog és ismeretlen eredetű folyékony vegyületet vesznek magukhoz a szájní-lásukon keresztül. STOP. A szondára szerelt vegyi elemző számítógép sem tudta azonosítani. STOP. Az emberi egyedek csak egy-neműek, így nem képesek az önreprodukción. STOP. Fejlődésük is hosszú időbe telik STOP. Ezért javaslom a Föld ostromának megkezdését. VÉGE”.

A központi csoport, közülük én is azt javasoltam, hogy ne kezdjük el az ostromot, hanem inkább építsünk ki egy bázist a Földhöz közeli bolygón, a Holdon. Az ott kifejlesztett laborban gyártunk egy-két hasonló kétlábút, majd a továbbiakban a holdbázis fejlesztésével ütőképes haderőt hozunk létre, amely nem veszélyezteti bolygónk biztonságát.

A bázis 2623-ben teljesen felépült. A gyártósorokon folyamatosan készültek az ellopott emberi tervek alapján gyártott lépegető monstrok. A központ és a hadvezetés úgy vélte, itt az idő az ostrom megkezdéséhez.

2624-ben az emberek morálja már teljesen a minimum alá csökkent, és azok, akik megvívták az első háborút, már mind megöregedtek. Így a tanácsülésen mindenki elérkezettnek látta az időt az offenzívához. A harci gépezet beprogramozott lépegetőkől (emberi szlengből átvett szó) és néhány, mintegy 50 darab transzportegységből állt. Az első problémák ott kezdődtek, amikor a páncélozott egységek beértek a Föld légkörébe és az erősen szennyezett levegőben, vizuális tájékozódásukat elveszítve kellett a megfelelő helyeken landolniuk. Ebben szerencsére

# EARTH

az emberek által pályára állított műhold segítségével; a központi gép folyamatosan ellenőrizte az általa küldött jeleket, és továbbította az egységek felé.

A landolás sikerült az emberek által 8 részre osztott bolygón. Bázisainkat és teleport egységeinket úgy helyeztük el, hogy minél közelebb essenek az ellenség telepeihez. Volt egy bázisunk az Alfa szektorban (Észak-Amerikában), a Delta szektorban (a kontinens déli felén), az Omicron szektorban (Ázsia északi részén), a Bravo szektorban (a kontinens „alján”), a Tau szektorban (Európában) és a Charlie szektorban (Áfrikában). Ezenkívül a Gamma szektor Ázsia déli részén, az Echo szektor pedig Ausztráliában volt megtalálható.

Az egész területet teljesen befedve tudtunk anyagokat szállítani bármelyik részre. Az általunk készített lépegetők a transzporterek védelmére és bázisok felépítésére voltak beprogramozva. Néhány emberi űrjárat találkozott ugyan a fontosabb bázist védő Cyber Pittbulljainkkal, de már nem volt alkalmuk elmesélni harci élményeiket, mert a Pittek pillanatok alatt fémhulladékok csinaltak belőlük. Kezdeti sikereink után nekiláttak az emberek az új lépegetők kitalálásához, hogy ne csak a talajon, hanem a levegőből is meglepetést tudjanak szerezni. Ez lett az új Flayer Herc (a repülő lépegető).

Bevált stratégiánk volt, hogy a bolygó elfoglalásához kéműholdat használunk, amely az ellenség csapatmozgásait és mérnökeinek agyi tevékenységét kutatta ki. Egy ilyet a Földhöz is küldtünk – a bázisépítések során végzett talajelemzéseknél

kiderült, hogy a földben nagyon sok, számunkra fontos anyag fordul elő nagy mennyiségben. A kitermelés nem indulhatott meg addig, míg nem uraltuk teljesen a területet. Ezalatt az emberek a földalatti bázisaikon megállás nélkül dolgoztak. Elkészültek az új, nagyteljesítményű lépegetők tervei.

Már csak az elkészítésükhöz való anyag hiányzott, s mivel egységeink nagy veszteséget okoztak a fémgyártásukban, csak a kilőtt Hercekből tudtak nyersanyagot szerezni. A Saszem – így neveztük el a kéműholdat – minden egyes emberi adatbázisban otthonosan mozgott, így nyomon tudtuk követni az egységekhez belépő embereket és esetleges sikereiket. Rendszerünk felfigyelt egy Steve „Suti” Baker nevű egyedre, aki az Alfa bázison kezdte szolgálát.

Küldetéseit mindig siker koronázta, annyi „nyersanyagot” szerzett az első néhány bevetés során, hogy megépíthették első repülő szerkezetüket. Az Agy megállapította, hogy vakmerő harcos, így fokozottabban figyelte tevékenységét. Az első küldetéseit



**Jöttünk, láttunk, győztünk...**



**Rárepülve a célpontra (nincs igazán jó bórben)**



# SIEGE 2

egy Outlaw típusú géppel teljesítette. Sokszor hajtott végre magányos űrjáratot, tűzpárbajba is keveredett kisebb transzportvédő csoportokkal. Gépeink fekete dobozaiból kiderült, hogy járműveinket észlelve rögtön tüzet nyitott az 50-es Scorpio gép-  
ágyúval, és ahogyan egységeink megpróbálták bekeríteni, mindig kibújt a szorításból és nagy teljesítményű Particle Beam ion-  
ágyújával szétrombolta gépeink pajzsát. Következő lövéseit már csak a másik védőnk fekete dobozából tudtuk meg. A központi gépek és a tanács közös erővel kidolgozott egy magasabb szintű intelligenciát védőnk részére. Erre egy speciális gyárnak a ve-



A Samsonok is értenek a célkövetéshez

zetet, amelyet Steve próbált ki. A berepülést észlelték már földi bázisaink is, megkísérelték elpusztítani a prototípust. A földi támogatást élvező harci gépezet súlyos csapást mért az ellene vezényelt egységekre sőt, mi több, három erősen felfegyverzett Pittbullt is elpusztított a levegőből irányítva. Ezután Bakert magasabb szintű katonának minősítették, s igazán nagy feladatot bízta rá: egy vírust kellett volna az egyik bázisunkba bejuttatnia, de ez nem sikerült neki.

Technikai hírszerzésünk, ami az emberek között már régóta működött, tudomást szerzett újabb lépegető típusokról. A legkisebb volt az Outlaw 27 tonnás súlyával, 6,1 méteres magasságával még nem is lett volna nehéz ellenfél, de óránkénti 80 kilométeres sebességével nagyon is veszélyes volt. Három helyen lehetett hozzá fegyvert csatlakoztatni, 60 tonna féltre volt szükség az előállításához. Nagyobbik testvére, a Raptor család legújabb tagja a római kettes jelzést kapta. Erről akkoriban még csak részinformációink voltak. Hét méterre magasodott az égbe, és 41 tonnájával öt fegyvert tudott cipelni nagy sebességgel. Az emberek kedvelték, és többször is megtámadták vele bázisainkat. A nála 2 tonnával nehezebb Tomahawk volt a közepes támadások „fegyvere”. 7,6 méteres magasságával kisebb „ötlövetű” óriáshoz hasonlított, ami képes volt az óránkénti 71 kilométeres vágózásra. Érdemes volt gyűjteni a vasat, mert 100 tonna kellett belőle, hogy megépíthessék. A Samson típusú lépegetőjük 9,2 méter magasra nőtt. 63 tonnájával még nem számított a lomhán mozgó csoportjába, de nyolc fegyverével képes volt a legcsúnyább pusztítást is véghezvinni. Mivel „52-es” tempója nem

volt igazán gyors, így a „megtalálom-elpusztítom” kategóriába tartozott. Egy-egy küldetés alatt az elkészítésének (170 tonna) többszörösét hozta a konyhára. Napfogyatkozásként emelkedett fölénk a 9 és fél méteres Apocalypse. A Cyber miniatűrízált technika egyik 70 tonnás képviselője, 60-as sebességének köszönhetően megelőzte a Tomahawkot is. Ezzel a sebességgel viharzott fontos radarközpontjaink felé és tüzelt a kilenc rászerelt fegyver bármelyikével. A megteremtéséhez a szükséges 190 tonna nyersanyagot kellett csak beszerezni. Colossus, a papa, 10,4 méterig nyúlt a fellegekbe apai büszkeséggel és 77 tonnával nyomta az alákerült anyaföldet. Elkészítése csupán 200 tonna vasat igényelt – azt tartották róla, hogy „lassú-atombomba”. Kilenc fegyverének tűzereje nem hagyott senkit a talpán. Még a nagyobb bázisainkra is betörték hátán az emberek, igaz lomha volt, mint a maci: 46 km/h-s sebessége nem volt valami sok.

A végére maradtak az akkoriban sorozatban még nem gyártott, de már prototípussal rendelkező masinák. A Maverick cingár kis felhőkarcolóhoz hasonlított, hisz 10,4 méteres magasságához csupán egy 25 tonnás kaszni tartozott. Négy fegyverével és gyors mozgásával inkább egy fémcs fűszálhoz hasonlított. A másik, hasonló magasságú óriás, az „emberevő szörny”, az Ogre több mint háromszor ilyen nehéz volt. 84 tonnás súlyához hozzátartozott 10 fegyverből álló fegyverzete, és mindazon jó tulajdonsága, amellyel bázisainkat lerombolta. Ez a dög nagyon gyors volt, a legjobb manőverező képességgel rendelkezett, csak pajzsa nem volt a legerősebb. Az emberek által kreált egyetlen egy csodagépnek, a Razornak nem volt lába, mégis a legnagyobb károkat okozta. Szárnyas lépegetőként 21 tonnás súlya sem volt igazán sok, hat helyre szerelt fegyvereivel iszonyatos pusztítást végzett. Minden régi fegyver maradt a helyén, esetleg nagyobb és erősebb változatok készültek, mint amilyeneket még az előző háborúban használtunk. Így a Scorpioból készültek 20, 35, 50, 75 és 100 milliméteres gépágyúk is. Az elektromos-, lézer-, és a plazmafegyverekből is megszülettek az új verziók. Nemcsak a fegyverekből, hanem a „kiszegítő” készülékekből is csináltak újakat, mint például a Targeting Podból, amely új célkövetési számítógépet tartalmazott és így a célt biztosan nem tévesztették szem elől. A Shield Pod a pajzs megerősítésére szolgált, míg a Turbo Charger Pod lépegetőik csúcsebességét növelte nagyobb-  
ra, mindezek túlzott energiafogyasztását pedig az Energy Pod biztosította (ha valaki a gépere szerelte a fegyverek helyett).

A központ kezdett hibákat ejteni „számolásában”. A vezető tanács kérte az ostrom leállítását, mert látta, hogy az emberek mennyire ellenállnak támadásainknak és nem sikerült egyetlen bázisukat sem elfoglalni. „Az Agy pedig mindent pontosan kiszámolt!” – mondtuk egymásnak sokszor. Második hiba az volt részéről, hogy rosszul számolta ki legnagyobb transzport-központunk védelmét. Ekkor már tisztában voltunk azzal, hogy az emberek vírussal támadták meg központunkat, s a több helyről kapott téves információt ezek a „bacik” küldték az Agynak. A központ hamarosan tökéletesen megzavarodott: a tanácstagokat egyszerűen bebörtönözte, megfosztott bennünket minden jogunktól, majd egy szállítóhajóra kerültünk. Fél órával később parancsot kapott a pilóta a bázis elhagyására – felszállásunk után két, állig felfegyverzett Razort láttunk még feltűnni, amelyek rakétákkal, bombákkal támadták az elhagyott bázist. Kisvártatva néma csend lett, majd a robbanások lökeshullámai tépázták meg a hajóinkat. A központi gép teljesen megbénult: még szerencse, hogy a mentőkabinokat nem az Agy vezérelte... Így hát bolygónk felé vehettük az irányt... E feljegyzést a Föld felé küldöm tanulsággul... Valamikor még béke is lehet odalent...



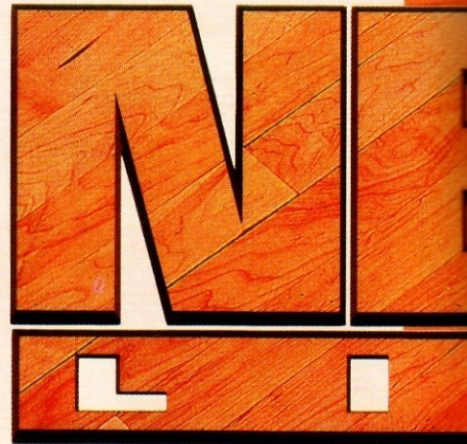
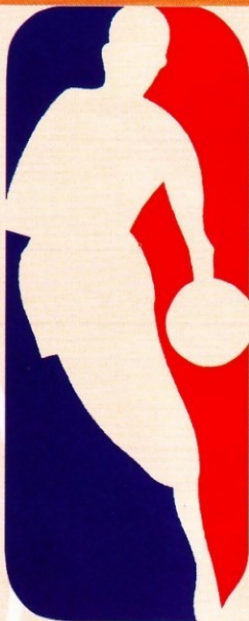
Szép „finálé”, felrobbant az idegenek bázisa...



## SZIMULÁTOR

## GAME-PORT

**1996. FEBRUÁR 9-11. SAN ANTONIO, ALAMODOME CSARNOK ÉS KÖRNYÉKE. NBA ALL STAR HÉTVEGE ÉS A CSÚCSPONT A XLVI. KELET-NYUGAT ÖSSZECsapás, melyen a PIPPEN, HILL, O'NEAL, JORDAN, HARDAWAY KEZDŐÖTÖSSÉL FELÁLLÓ KELET VÁLOGATOTT EGY VARÁZSLATOS HARMADIK NEGYEDET PRODUKÁLVA 129-118 ARÁNYBAN LEGYŐZI NYUGAT CSAPATÁT.**



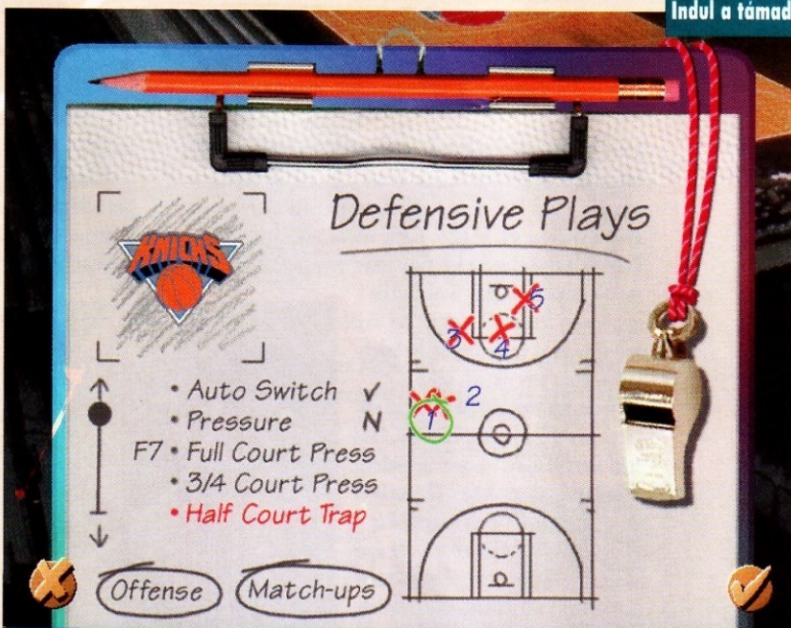
alán kevesen tudták, hogy ennek a hétvégének a megnyitása február 8-án volt, amikor az Electronic Arts bemutatta legújabb sport-szimulációs programját, az NBA Live 96-ot.

A program elődje, az NBA Live 95 még tavaly tavasszal jelent meg (bemutatása az 1995. július-augusztusi számban), és ha nem is került fel a toplisták élére, de szinte minden játékosválogatásában megtalálható volt, sőt az év végi Internetes 100-as listában is viszonylag előkelő helyet sikerült megszereznie. Ezt elsősorban a kimagasló játszhatóságának, az akkor még kiemelkedőnek mondható grafikájának és annak köszönhetően, hogy – az NBA jóvoltából – szinte a teljes aktív játékosállomány részletes adatbázisa benne volt. (TRF-et azóta is eszi a sárga irigység a program menedzser képességei miatt.)

1995 őszén, télén azután megjelent az EA Sports sorozat két újabb tagja: az NHL'96 (PC-X 1995. december) és a FIFA Soccer '96 (PC-X 1996. január), melyekben az Electronic Arts egy új technológiát, a Virtual Stadiumot mutatta be. Ennek eredményeképpen, és nem utolsósorban a teljesen átdolgozott, sokkal gyorsabb grafika hatására ezek a sportprogramok valami hihetetlen módon látványosak, életszerűek lettek. Ezek után nem csoda, hogy sokan nagyon-nagyon vártuk már az NBA Live 96-ot – mit fog nyújtani a kosárlabda-rajongóknak.

A februári megjelenését követően majd' egy hónappal kezembe kaparintottam a programot (hiába Isten malmai...). Röpké 3-4 órai játszódás után felemás érzésekkel álltam fel a gép előtt. A program grafikája tényleg nagyon szép, sikerült felülmúlniuk mind az előző változatot, mind a már említett másik két sportprogramot. Amiért mégis kicsit rossz szájjal kapcsolom ki a gépet, az a Virtual Stadium – szerintem – kicsit, vagy nem is olyan kicsit furcsa működése a kosárlapján. Ami nagyon sikeres volt a jégen és a gyepon, az nem annyira működik a parketten. Nem is az az érdekes, hogy a több mint egy tucatnyi, egészen pontosan a 15 játék közben választható (plusz egy a visszajátzásoknál) kameraállás közül igazából 2-3 használható ténylegesen, a többi inkább

iszonyúan rángatózik a kép, amitől szabályos rosszullet foggott el. Az viszont tény, hogy megfelelő (l. fent) gépre „ültetve”, vagy az adott géptől függően igényeinkből engedve



Na, mit csináljunk emberek?

csak csicsa, és kicsit olyan érzést kelt az emberben, mintha egy spanyol sportközvetítést látna. Sokkal inkább zavar, hogy a tényleg látványos megjelenítéshez (maximális felbontás, tükröződés, mindenféle kiegészítő) már igazán izmos gépre van szükség – és ez alatt legalább egy 90 MHz-es Pentiumot értek 16 MB RAM-mal, gyors grafikus kártyával és négysezeres sebességű CD-ROM olvasóval. Nálam ebből csak a Pentium hiányzott, helyette egy 486DX4/100-as lakozik a gépben, és ezzel már a játék néha olyan érzetet keltett, mint mikor a hibás közvetítések pillanatokra meg-megáll a kép. Ráadásul egyes nézetekben rendkívül sokat mozog a kamera, és ilyenkor, ezek miatt a pillanatnyi megtorpanások miatt,

egy valóban nagyon látványos és játszható kosár-szimulátort kapunk. Egyébként már a telepítés is jelzi, hogy széles skálán hangolható. Annak függvényében, hogy mennyire gyors a CD-ROM olvasónk, illetve mennyi „felesleges” helyünk van a winchesterünkön 1,8 MB-tól 196,5 MB-ig(!) pakoltathatjuk fel a programhoz valókat. Természetesen minél több mindent (logókat, háttereket, zenéket stb.) másoltunk át, annál kevesebb időt tölt a későbbiekben a képértékeléssel, annál folyamatosabb lesz a játék. Azt pedig, hogy időből vagy lemez helyből van inkább az NBA Live-ra szánhatónk, nekünk kell eldöntenünk. De most már térjünk át végre a lényegre!

Indításakor a már ismert copyright szöveget, majd egy látványos, videó betétekkel tarkított animációt tekinthetünk meg, és rövidesen meg is érkezik a főmenübe. Ennek részletes ismertetésétől, ahogy a játék mikéntjétől is ezennel eltekintek, ugyanis ez majdnem egy az egyben megegyezik az előző változatával, arról pedig igen csak részletesen írtam. Ebben a cikkben inkább azokat a dolgokat szeretném bemutatni, amelyek megváltoztak vagy nem is voltak benne az NBA Live 95-ben.

Azért azt nem bírom ki, hogy ne reagáljak az elmúlt hónapban megjelent olvasói levélre, amelyben V. Zoltán az NBA Live 95-öt kritizálta. Azt ugyanis nem árt tudni, hogy az európai és az amerikai kosárlabda között nem csak annyi a különbség, hogy nálunk többnyire Molten, míg odaát inkább Spalding labdával játszzák ezt a játékot. Először is Amerikában a folyamatos és a minél látványosabb játék érde-



A valóságban 104-72. És most?



# NBA 96

kében sokkal inkább védik a labdás játékosokat, ezért ritkább a támadófault. Ha legalább egy, de inkább két ütemmel hamarabb nem tudjuk a védőpozíciót elfoglalni, akkor inkább hagyjuk elmenni, mert úgyis nekünk fújják be. Másodsor, a lépéshibát is sokkal kevésbé nézik, sokszor látnia TV-ben is, hogy még a látványosan lábbal induló akciót is nagyvonalúan tovább engedik a bírók. Az NBA Live-ban leginkább a két ütemű, megállás közben átvett labdával újraindulás miatt fűnek a – képernyőn nem is látható – bírók. Harmadsor, az NBA-ben csak úgy hemzsegnek a két méter fölötti játékosok, de még a kisebbek nagy része is vidáman felnyúl a gyűrű fölé. Ettől függetlenül nem igazán érdemes például a centert kapusként védekeztetni, mert az 50-es évek óta a leszálló ágban a védőjátékos már nem érhet hozzá a labdához, ha mégis, akkor azt kosárnak számítják (ez a *goaltending*). Negyedsor, ha a támadó csapat egyszer átvette a felezővonalon a labdát – amit 10 másodpercen belül meg kell tennie –, akkor már büntetlenül nem viheti azt vissza saját térére. Ha mégis megteszi, akkor visszajátzás (*backcourt*) miatt a bírók az ellenfélnek adják a labdát. Teszik ezt akkor is, ha a labda az ellenfél játékosát érintve jutott vissza, amennyiben azt az érintést nem szándékosnak ítélik (i. a véten lábat sem fűjék be). Akkor ennyit röviden a szabályokról, a többi észrevételről kicsit később.

Szóval ott tartottunk, hogy megérkeztünk a főmenübe és már ki is választottuk, hogy mit szeretnénk játszani (*Exhibition* – szóló játék, *Season* – alapszakasz/bajnokság, *Playoff* – rájátszás/kupa), milyen szabályokkal (*Arcade* – kosárutárat, *Simulation* – maga a játék, *Custom* – a *Rules*-nél beállított szabályokkal), milyen nehézségi szinten és milyen hosszú negyedeket. Ezenkívül gémpunktól és ízlésünkön függően beállítjuk a játék környezetét: a hangerőket (zene, szöveg, hangeffektusok és közönség), a kiindulási kameraállást, a felbontást (immáron három lépcsőben), a tükröződést és a játéktér egyéb paramétereit és még sok-sok mindent. Többek között a shot controllal azt, hogy a játék során a dobásoknál a játékos beállított tudását vagy a kezelő ügyességét vegye-e inkább figyelembe (és így már könnyen lehet, hogy még Shaq sem tud egy egészségeset zsákolni, vagy egy profibb játékos irányításával George Muresan szórja a hárompontosokat).

Ha mindezeket megadtuk vagy elfogadjuk a program beállításait, akkor már következhet is a játék. Pontosabban következhetne, ha nem lennének inyenek és nem tennék egy kis kitérőt a játékosok és a csapatok közelebbi megismerésé-

nek céljából. Az már természetes, hogy a program tartalmazza az NBA mind a 29 csapatát és az 1995/96-os idényben labdát pattogatók szinte teljes névsorát. (Nem tudom, hogy miért hiányzik a listáról többek között Michael Jordan, vagy Charles Barkley – jelentem David Robinson időközben megkerült –, mert az, hogy Magic Johnson visszatérésére nem számíthatnak, még érthető, de hova tűntek többek közt ők ketten? Azért a játékosok így is vannak 389-en.) Az sem okoz különösebb meglepetést az előző verzió – akár a tavalyi cikkből – ismerőknek, hogy a program nem csak a pusztán névsor tar-



A Knicks sztárjai: Ewing (33), TRF (00) és Giraffe (67)

talmazza, hanem a szokásos adatokat, számokat, statisztikákat is: mezszám, csapat, kollégium, magasság, súly, pozíció, NBA-ben töltött évek, mérkőzések, percek, mezőny / büntető / három pontos kosarak, összpontszám, gólpassz, blokk, labdaszerzés, -eladás, támadó/védő lepattanók, személyi hibák. Ami újdonság, hogy nem csak a 94/95-ös szezon, hanem az NBA-ben töltött valamennyi év statisztikáit megtaláljuk az egyes játékosoknál. Ahogy tavaly, úgy az idén is cserélgethetjük a játékosokat a csapatok között, sőt ha valaki még tudja követni az elmúlt egy hónapban lejáratott népvándorlást (ebben valamennyire segíthet például a [www.nba.com](http://www.nba.com)), akkor „helyrepofozhatja” kis házbajnokságát. Ami viszont újabb újdonság, hogy vannak üres helyek. Ugyanis annak ellenére, hogy egy-egy mérkőzésen csak tizenketten ülhetnek a kispadra, azért még két fő befelé a csapatba és a meccsek között bármikor kicserélhetjük a gyengébbet teljesítőket a kiegészítőkre. Sőt, 14 embert még szabadlistára is tehetünk (*Free Agent*).

Igazi nagy újdonság a „játékosgyár”. Az üres helyekre nem csak a meglévők közül választhatunk embert, hanem mi magunk is kreálhatunk játékosokat. Ehhez meg kell adnunk nevét, csapatát (legalább egy üres helynek kell lennie a csapatban), pozícióját, mezszámát, magasságát, súlyát, hogy milyen kezes (nem bárány), bőrszínét, választhatunk neki egy fejet a 39 lehetséges közül és egy kollégiumot. De ez még csak a megjelentetéshez elegendő. Azt is be kell állítanunk, hogy mire képes emberünk. A majd másfél tucatnyi paramétert (mezőny / büntető / három pontos dobás, zsákolás, sebesség, gyorsulás, cselező képesség stb.) azért próbáljuk meg a jó ízlésnek megfelelően beállítani. Nem sok értelme van néhány Supermannel a pályára lépni, mert így nem lesz igazi élvezet a játékban.

És akkor jöjjön maga a cél: a JÁTÉK. A mezei mérkőzést kiválasztva meg kell mondanunk, hogy melyik két csapat mérkőzzen meg egymással, majd indulhat is a meccs. Ha alapszakaszt választottunk, akkor az tarthat 28, 56 vagy 82 mérkőzésig és csak egy csapatot, a sajátunkat kell kiválasztanunk. 82 mérkőzéses bajnokság esetén a tényleges 95/96-os bajnokság pontos naptárát is megkapjuk, amiben még az All Star gála is be van jelölve. Apropos All Star gála. A Kelet-Nyugat összecsapást kijelölve természetesen a mérkőzés automatikusan San Antonióban kerül lebonyolításra, de a csapatok összeállításánál már akadtak problémák. Ugyanis nem sikerül száz százalékgig eltalálni a csapatokat, ami azért is furcsa, mert az már január közepén ismert volt. Viszont ha tippelték, akkor minden elismerésem az övék, mert mindkét csapat 8-8 játékosát eltalálták. De térjünk vissza a játék mérkőzéseire. Az alapszakasz befejezése után jön a rájátszás.

Ennél megadhatjuk, hogy minden összecsapás egy győztes mérkőzésig tartson-e (1-1-1-1), vagy a második körnél már két győzelem kelljen a továbbjutáshoz (1-3-3-3), netalán az első körben kettő és a negyeddöntőktől három (3-5-5-5), illetve a tényleges lebonyolítási forma, melyben az első „kanyar” három, a többi négy győzelemig tart (5-7-7-7).

Ha már tudjuk, hogy melyik két csapat csap össze, akkor kiválaszthatjuk, hogy a két gárdát ki vezérelje. Összesen négy játékos játszhat egyszerre: kesten jockeykkel, egy valaki egérrel és megint egy valaki billentyűzettel. Választásunktól függően a négy (vagy kevesebb) ember játszhat egy csapatban vagy ketten-ketten, esetleg hárman egy ellen. Ha valamelyik csapathoz nem rendelünk humanoid vezetőt, akkor azt a számítógép veszi szárnyai alá.

Maga a mérkőzés a csapatok, a helyszín és a főbb szereplők bemutatásával kezdődik, már amennyiben ezt nem „lőjük le” a *Tip Off* vagy a jobb egérgomb megnyomásával. A mérkőzés során az 1-6 billentyűk meg-

nyomásával választhatunk más-más kamerát. Mivel egyes pozíciókból több is van – például négy sajtó kamera –, így az egyes billentyűk többszöri megnyomásának is van értelme.

A játékot az *Esc* billentyűvel szakíthatjuk meg, és amennyiben nálunk volt éppen a labda, még időt is kérhetünk, cserélhetünk. Viszont bármikor „bekiabálhatunk” (*Catching*), és ki-választhatjuk, hogy mely támadó vagy védőfigurát juttassa csapatunk, illetve ki kit fogjon a védekezés során.

Ha röviden kéne értékelnem a játékot, akkor nagy bajban lennék. Ugyanis a sok nagyon jó ötlet és a valóban látható továbblépés (hát mögötti és „no look” passzok, dobások diagramja stb.) mellett néhány zavaró és bosszantó hiba (ugráló, ki-kihagyó kép, játékos kifuthat a képből stb.) zavarja az összképet. Az biztos, hogy egy erős géppel rendelkező „kosarast” nem vagy nem annyira fognak zavarni ezek a hibák, de azért ma még nem a Pentium és a 16 MB RAM a jellemző.



**KALANDJÁTÉK****GAME-PORT**

**AZ INTERAKTÍV MOZIK KORÁT ÉLJÜK. SZERÉNY VÉLEMÉNYEM SZERINT EZ NEM TÚL ÖRVENDES TÉNY, MIVEL EZEK A RE-MEKNÜVEK VAGY ÓRIÁSI HARDWARE FELTÉTELEKET TÁMASZTANAK, VAGY ISZONYÚ GYENGE MINŐSÉGÜEK. MINDAZONÁLT AKADNAK EBBEN A MŰFAJBAN OLYAN JÁTÉKOK IS, AMELYEKRE ÉRDEMES EGY-KÉT PILLANTÁST VETNI.**

*Psychic*

# DETECTIVE

mosolygott egy Install gomb. Elindítottam. Ekkor ért a következő hidegzuhany: semmi nem történt. Egyszerűen újraindította a Windowsomat és kész. Semmi másolgatás, töltögetés, semmi...

Nem ragozom tovább, a végén kiderült, hogy mindenféle autorun ellenére a program NEM windowsos, Win95-ből is csak MS-DOS Mode-ban hajlandó futni, de legjobb, ha natív DOS-ban indítjuk. Nagyon háklis a követelményeire, ezért futtatás előtt ellenőrzük, hogy biztosan van 520 KB szabad memóriánk, az EMM386 szerepel a config.sys-ben és be is van töltődve (EMS nem kell neki, csak a driver!), mert ezek nélkül csak a logóhoz lesz szerencsénk. Még egy érdekesség a telepítéssel kapcsolatban: ha nincs hangkártyánk, akkor bele se kezdünk, ugyanis a hangkártya a működés kötelező feltétele, s bár van ilyen sor az install során, hogy „No Digital Audio Card”, ezt nem fogadja el, hanem újraindítja a telepítőt. Így egy finom kis ördögi körbe kerülünk, amiből csak a Reset gomb visz ki.

Visszatérve a játékra, maga az ötlet, mint már említettem, nem rossz. Egy Eric Fox nevezetű, kétes foglalkozású, kezdő médiumot alakítunk, aki képes mások agyába betelepíteni, tárgyakhoz kapcsolódó történeteket megérezni stb. Idáig még semmi különös nem lenne, de ha belépünk a szobába, akkor át tudunk menni mások agyába, és így akár öt szereplőnek a szemzőgéből is nézhetjük ugyanazt. Ezt nagyon jól oldották meg.

A történet valóban olyan, mint egy film. Egyszer elkezdődik és megy, megy, megy, akárkiben vagyunk jelenleg. Lehet, hogy míg a nappaliban tesszük a szépet valakinek, máshol fontos dolgok történnek, amit így menthetetlenül elmulasztunk.

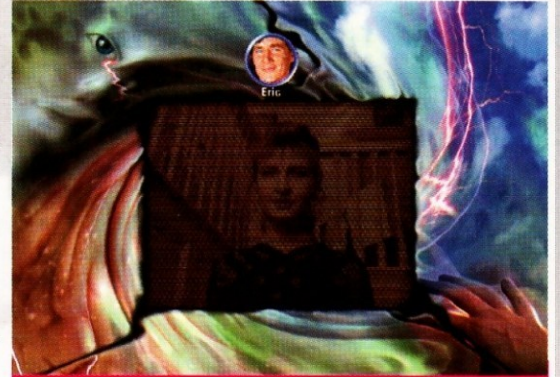
A történet folyamatos, és attól függően, hogy épp kivel vagyunk egy szobában, a képernyő tetején és a bal oldalán megjelenik néhány arc, ők azok, akikbe épp át tudunk szállni. Akibe „átlebegtünk”, az már elmehet a szobából, mi pedig megyünk vele. Ha egyszer beletelepítettünk mások agyába, akkor manipulálni csak ritkán tudjuk – egyébként meg csak látjuk és halljuk, amit ő lát és hall. A manipulálás akkor következik be, amikor a képernyő alján megjelenik három ikon, amelyekkel bizonyos szituációkban befolyásolni tudjuk az adott karakter választát.

A filmképernyőtől jobbra található részen azok az ikonok jelennek meg, amelyek valamely cselekvésre ösztönöznek (futás, olvasás stb.).

A játékban belül létezik még egy ún. Black Diamond nevezetű társasjáték is. Ehhez nekem nem volt szerencsém, így csak a gépkönyvből összekapart információkra támaszkodhatok. Ez valamiféle „elmék harca” akar lenni. A lényege nagyjából az, hogy nyolc figurából ki kell választanunk négyet, a másik négy az ellenfél. Mindegyik különböző erősséggel rendelkezik. Ezt az erősséget nem lehet megtudni, csak sejtteni a történetben betöltött szerepük alapján. Mondjuk egy pasinak, aki körülbelül négy napja halott, nem túl nagy az értéke. Ezek után a gép kihelyezi egy nyolcmezős táblára a bábukat, és a végcél, hogy az ellenfelet megszabadítsuk a saját bábuitól.

Ha a filmrészletek közben megnyomjuk az Escape-et vagy a P-t, akkor a játék leáll, és a gép három lehetőséget kínál fel:

X-szel kiléphetünk a játékból, P-vel visszatérhetünk a moziba, B-vel egy könyvjelzőt tehetünk a jelenethez, ami voltaképpen a játékállás mentésének felel meg. Egyszerre egy lehet beállítva, tehát ha valahová betesszük, az előző törlődik.



Szemben velünk a megbízónk „lépcsóházi” csevely közben...

Mikor a játékot elkezdjük, a program megkérdezi, hogy új játékot kezdünk-e, vagy az aktuális könyvjelzőtől akarjuk-e folytatni ügyködésünket, utóbbit csak akkor, ha már létezik könyvjelző.

Tippeteket ehhez a játékhoz nem nagyon lehet adni (bár a gépkönyv írók megpróbálták), így nem marad más hátra, mint az értékelés.

Azoknak ajánlanám a programot, akik szeretik a pszichével kapcsolatos dolgokat, és nem vetik meg a kissé alternatív stílust sem. A videók klasszul lettek összeállítva (látszik, hogy profi team csinálta), iszonyú jó, ahogy a nézet megváltozik, mikor karaktert váltunk, de a jelenet ugyanaz. A minősége lehetne egy kicsivel jobb, de többnyire így is élvezhető. A hangok sem rosszak, de semmi különös nincs bennük. A játszhatóság meg olyan, amelyen az ilyen moziknál lenni szokott.

**Pelace**

**PSYCHIC DETECTIVE**  
ELECTRONIC ARTS

486/66, 8 MB RAM, 23 MB  
HARD DISK, SVGA, SB, GUS,  
MS MOUSE, WIN 95

PROFI VIDEÓK, NEM ROSSZ  
AZ ÖTLET

APRÓ, DE IDEGESÍTŐ  
HIBÁK, ÉSZ NEM  
NAGYON KELL

**A**kar ebbe a csoportba tartozhatna a Psychic Detective is, de sajnos az egész jó ötletet teljesen elszúrták néhány apró, de annál zavaróbb hibával.

Az interaktív mozik korát éljük. Szerény véleményem szerint ez nem túl örvedetes tény, mivel ezek a remekművek vagy óriási hardware feltételeket támasztanak, vagy iszonyú gyenge minőségűek. Mindazonáltal akadnak ebben a műfajban olyan játékok is, amelyekre érdemes egy-két pillantást vetni. Akár ebbe a csoportba tartozhatna a Psychic Detective is, de sajnos az egész jó ötletet teljesen elszúrták néhány apró, de annál zavaróbb hibával.

A problémák az installáláskor kezdődtek. Windows95 alatt a CD-t az olvasóba helyezve, annak rendje és módja szerint elindult az Autorun, megjelent egy kis ablak, melyben a program udvariasan érdeklődött, hogy indítani akarom-e a játékot avagy sem.

Vágunk bele, gondoltam a RUN gombra kattintva, majd kényelmesen hátradőltem várva a produkciót. Ám az elmaradt, a program kirkta az Electronic Arts emblémát és leállt. Körülbelül tizenötször konfiguráltam át a gépet, mindenféle beállításokat próbálgattam, de csak nem akart kötélni állni. Ekkor az a kretén ötletem támadt, hogy bele kéne nézni a dokumentációba, s mit látok rögtön a harmadik oldalon: a játékot a második CD-ről kell telepíteni. Hogy, hogy nem, ennek az Autorun menüjében ott



Csak átlépek ebbe a Chad fickóba, ez meg számolja a pénzt...



Megannyi érdekes tárgy, s mindegyiknek külön története van



# MEGRENDELŐRÜLET

NO SUGAR!

NO DUMA!

CSAK MEGRENDELNI!

Az alábbi megrendelőt kitöltve a lehető leghatékonyabban rendelhetitek meg a PC-X Magazint és a CD-X-et. Találsz egy halom előfizetési és megrendelési lehetőséget. Fénymásold le, X-élgesd be a megfelelőket, gondosan körmöld rá a neved és pontos címed, battyogj el a legközelebbi postára, küldd el nekünk, mi pedig visszaküldünk egy neked megfelelő csekket! Áraink az ÁFÁ-t és a postaköltséget is tartalmazzák!

- PC-X előfizetés egy teljes évre, 2688 Ft:
- most nincs pénzem, csak fél évre, 1344 Ft
- CD-X Magazin egy éves előfizetés, 3200 Ft:  (évente 4 szám, így egy CD-X-et ingyen kapsz)
- CD-X 1995. december, 1070 Ft:
- CD-X 1996. február, 1070 Ft:  (sajnos a többi CD-X már mind elfogyott...)
- A PC-X első évfolyama, 1100 Ft:  (1994. szeptembertől 1995. júliusig, összesen 11 db)

Nem kaptam meg az újságosnál (lemaradtam róla, lusta voltam megvenni stb.):

- 1994/1, szeptemberi:
- 1994/2, októberi:
- 1994/3, novemberi:
- 1994/4, decemberi:
- 1995/1, januári:
- 1995/2, februári:
- 1995/3, márciusi:
- 1995/4, áprilisi:
- 1995/5, májusi:
- 1995/6, júniusi:
- 1995/7-8, júli-aug.:
- 1995/9, szeptemberi:
- 1995/10, októberi:
- 1995/11, novemberi:
- 1995/12, decemberi:
- 1996/1, januári:
- 1996/2, februári:
- 1996/3, márciusi:

számot, ezt borzasztóan megbántam, utólagos beszerzésükre kérek csekket.

Nevem: .....

Címem: .....

(nyomtatott betűkkel írd, és ne feledd az irányítószámot!)



STRATÉGIA

GAME-PORT

**VALAHOL A KGST EGYIK REJTETT BUNKERÉBEN.**

**– EZ AZ! ÚJABB 5 MILLIÁRD DOLLÁR PROFIT! MOST MÁR CSAK A KONKURENCIA VAN HÁTRA!**

**SZTÁLIN FELFIGYELT A SZAVAKRA, ÉS BE- NYITOTT AZ IFJABB SZTÁLIN SZOBÁJÁBA:**

**– SZTÁLIN JUNIOR! MIT CSINÁLSZ, MI EZ AZ ORDÍTÁST? MÁR MEGINT A CAPITALISM-MEL JÁTSZOL?! HÁT MÁR TÉGED IS UTOLÉRT AZ IMPERIALISTA PROPAGANDA?**

**– DE, PAPA! RÓLAD NEVEZTEM EL A CÉ- GEMET, SZTÁLIN ÉS TSA. RT.-NEK!**

**– IGEN? ÓÓO... NOS... EZ NEM VÁL- TOZTAT A LÉNYEGEN, ÍGY IS BÜNTETÉST KAPSZ! KÉT HÉT SZOBAFOGSÁG, ÉS AZONNAL ADD IDE A CD-T!**

Sztálin junior arcán ördögi vigyor csillant fel, mikor Sztálin még országa zászlójánál is vörösebben ment ki a szobából. A csel bevált. Magabiztosan fordította el a falon függő vörös csillag egyik szárát. Ekkor halk szisszenéssel kinyílt a titkos szekrény. Mosolyogva azon tűnődött, hogy a maradék 199 Capitalismjából melyiket vegye el...



Valahogy így fest a zsúfolt kezelőfelület

Eddig talán nem nagyon tűnt fel a fiatalság számára, hogy milyen nagy dolog a rendszerváltás. Mostanra már világossá vált, hogy ha rendszerváltás nem lett volna, Capitalism sem lett volna. Rossz elgondolni! De ne is jusson eszünkbe ilyesmi – ez nem horror történet. Hogy elhességsük a szörnyű gondolatokat, nyomjuk meg a főmenüben a Quick Start gombot. Az ezután ránk zúduló rövid (és velős), alig másfél órás tanító rész végighallgatása után már annyira tisztában leszünk a játék kezelésével, hogy a kézikönyvet nyugodtan bedobhatjuk a gyűjtőbe a többi közé (persze van egy két fogás, amit nem árt ha tudunk, ezekre külön kitérek).

Bravo, tisztelt program ötletadók, valahogy így kell kinéznie egy Tutorialnak. (Azért váltottam át angolra, mert jó ha szokjátok a nyelvet, hiszen a Tutorial végig angolul van). Ezért tehát a most következő leírásban nem térek ki mindenre, hanem csak a fontosabb dolgokat emelem ki.

# CAPIT

Elsőnek fussuk át gyorsan a felső menüpontokat. A File menüben a szokásos menteni/betölteni, illetve újakezdeni/ki- lépni dolgokat találjuk. Az Options menü már egy kicsit érdekesebb. A Newspaper az újságcikk kivágónk munkakörét tölti be, míg az Auto Apply R & D a feltalált, magasabb technológiájú gyártósorok automatikus beszerelését kapcsolja ki/ve. Default Internal Sale pontunk a „kizárólag saját Department Store-oknak“ (továbbiakban áruház) történő forgalmazást állítja. Ha saját cégünk részvényeire ajánlanak fel Tender Offer-t, akkor valószínűleg nagyon jól megy a cégünknek, hiszen a konkurencia részvényt szeretne vásárolni. Ez a pont állítja, hogy ez érdekel e minket (automatikusan megjelenik) vagy nem (nem jelenik meg). Music és Digital pontjainkat egyből kapcsoljuk ki (esetleg a digi maradhat). Elárulom, nem itt rejlik a játék erőssége. Na, a Reports (jelentések, kimutatások) menü lesz az, melyet biztos hogy nem részletezek, inkább csak egy két kulcsszó magyar jelentését mondanám el röviden.

Profit: ha összeadjuk a kiadásokat és a bevételeket, ezt a remélhetőleg pozitív előjelű összeget kapjuk.

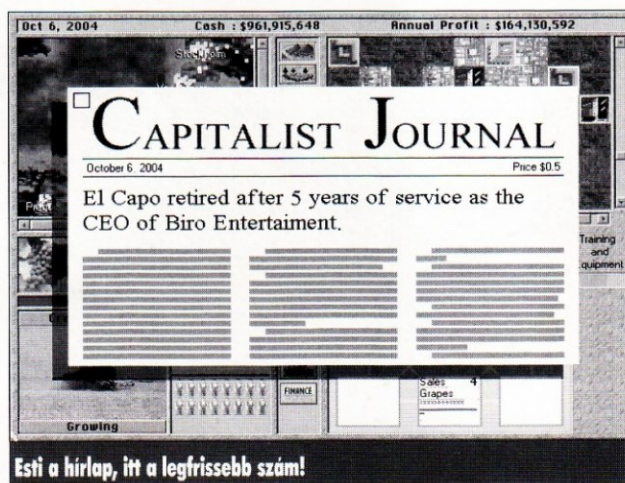
Revenue: a bevétel (eladott darabszám szorozva az árral). Vigyázat, ebből még lejönnek a kiadások!

Jó bogarászást! Akcióink lehetnek pénzügyi (financial) és tőzsdei jellegűek (Stock Market). Itt intézzük a kölcsönök

felvételét és visszafizetését, a részvények eladását és megvételét, sőt új részvényeket is piacra dobhatunk. Ha nagyon sok pénzünk van, akkor akár még „járadékot“ is adhatunk részvénytulajdonosainknak. S végül, ha már megfáradtunk az üzleti élet ringjében való viaskodásban, nyugdíjba vonulhatunk (Retire), s hátralevő időnkben elkölthetjük megmaradt 10 milliárd dollárunkat (az elszegényedett nyugdíjasok).

Sebességet válthatunk a Speed menüben, 6, 3, 1 és 0,5 másodperc jelképezhet egy napot, illetve futtathatjuk olyan gyorsan is, ahogy csak a vas bírja.

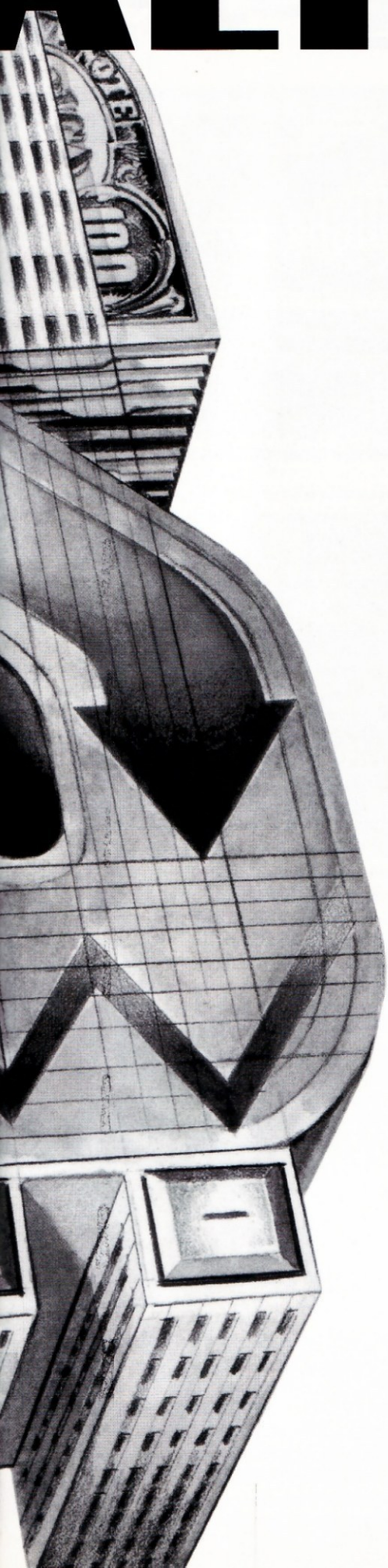
Az utolsó menüpont a Help. Itt a megszokottak helyett inkább a játékot leegyszerűsítő, a játszhatóságot könnyítő dolgok kaptak helyet. Nem könnyű észben tartani mind a harminc gyártható termék összetevőit (bár gyakorlott játékosok már kenik-vágják a témát). Ehhez nyújt hathatós segítséget a



Esti a hirlap, itt a legfrissebb szám!



# ALISM



Manufacturers Guide. A Farmers Guide hasonló az előbbihez, azzal a kivétellel, hogy itt a mezőgazdasági termények éghajlati követelményeit tisztázza a „kódex”. Drága Layout Planunk nagyon hasznos lenne, ha működne. Elvileg a gyárak munkaügyi beosztását (de rossz...) menthetjük el vele abból a célból, hogy ne kelljen azt mindig újra megcsinálnunk. Gyakorlatilag egy gyors mentést, kilépést és az Interactive Magic bevételgátlóának telefonszámát eredményezi használata (bár lehet, hogy ezt csak az én „Penciumom” produkálta, a Win95 közreműködésével). Még szerencse, hogy elmenti melótt kilép! Ne akadnak fenn ilyen kis apróságokon, mondhatja a kedves olvasó. Na igen, lehet, hogy annak tűnik, de mikor a századik áruházra kellett ugyanazt a kiosztást megcsinálni, igencsak éreztem hiányát.

Hözöngőseim után, következzen egy rövid kis managerképző by Zong and El Capo. Ez titkos kódolás nélkül azt jelenti: hogyan jussunk el évi százmillió profitig. Először is válasszuk ki a nekünk tetsző városok egyikét. Ennek a közepére húzzunk fel egy áruházat. Ha nem állítottunk az easy alapbeállításon semmit, akkor ez az építkezés felemésztette alaptőkénk úgy negyven százalékat. A beosztást úgy alakítjuk ki, hogy középen legyen a hirdető részleg (Advertisement unit), s körülötte páronként a beszerzési (Purchasing unit) és az eladási (Sales unit) osztály. A külföldi kikötőkből importáljunk árut, mely praktikus kiosztásunk eredményeként már összesen négy fajta lehet. Mivel ezek általában elég jó minőségű cuccok, nem nagyon szükséges őket reklámozni. Ha minden jól megy, a bal oldali profit grafikon kijelzője szépen elkezd kúszni a kétmillió irányába. Majd megáll, csökkenni kezd, s végül, ha nem figyelünk, elindul a negatív irányba. Ennek az oka, hogy a kedves exportőrök látva, hogy viszik az árut, szép lassan, de biztosan elkezdik emelni az árakat, egészen addig, míg végül a beszerzési ár több lesz, mint az eladási. Persze ezt kiküszöbölhetjük, ha mi is rendszeresen az övékéhez igazítjuk árainkat (mindig legyen legalább 20% hasznunk az árucikken). Nos, szivatások ide

**CAPITALISM**  
INTERACTIVE MAGIC

**386DX, 4 MB RAM, 12 MB  
HARD DISK, SVGA, SB, GUS,  
MOUSE, DOS 5.0 VAGY WIN 95**

**TUTORIAL, JÁTSZHATÓSÁG,  
GÉPIGÉNY**

**MINDEN KEZDET  
NEHÉZ...**

vagy oda (én két napig szívtam csak (!) ezzel), ha az árra figyelünk, nemsokára összegyűlünk tíz milliónk, majd hús, na itt álljunk meg egy pillanatra. Építsünk minden városba legalább egy áruházat, és kezdjük meg az eladást ezeken a helyeken is. Hagyjuk a pénzünket növekedni egészen ötven millióig (ha nem akar menni, kezdjük el egy kicsit reklámozni), majd építsük meg első farmunkat. Mindegy, hogy hova, hiszen itt csak állatokat akarunk tartani – tenyészünk birkákat (Livestock Raising Unit). Két egységnél dolgozunk fel (Livestock Processing Unit) fagyasztott birkát (frozen lamb), a harmadiknál pedig gypjat (wool). Ezt követően építsük meg első gyárunkat, és a farmon termelt gypjából készítsünk pulóvereket és/vagy zoknikat tetszésünk szerint. Mondanom sem kell, hogy áruházainkban azonnal kezdjük el árusítani a gyártott dolgokat, sűrű reklámozás közepette. Vigyázzunk, a reklámokra fordított összeg nem összesen, hanem termékenként értendő! Ez természetesen csak akkor igaz, ha összekötjük a reklámügyi osztályt az eladási osztállyal (dupla klikk). Ekkor kezdetben bőven lesznek veszteségeink (ezért kellett az ötven millió), de egy idő után stabilizálódnak profitunk a pozitív tartományban. Próbáljunk meg annyi gyárat építeni és annyi fajta terméket termelni, hogy áruházainkban csak saját termékeinket árulhassuk, így elkerüljük a nem kívánt áremeléseket (lásd feljebb). Mihamarabb építsünk feltaláló központot (R and D Center), s kezdjük meg a gyártósorok fejlesztését, hiszen ez elég időigényes. Érdemes inkább a hosszú távú projekteket támogatni, mert többet fejlődünk (türelem rózsát terem), és minden egyes gyártósor cseréjekor legalább! kettővel csökken szakosztályaink tapasztalati szintje. A tréningre és felszerelésre fordított összeg nagyságát a jobb oldali kis csik jelképezi. Ha elég erősnek érezzük magunkat (legalább ötven millió tőke), vehetünk ásványi anyagokat tartalmazó területeket és bányákat építhetünk rájuk. Ezek a játékok elején veszteségesek lesznek, de érdemes őket megvenni (főleg az aranyat és a silíciumot), nehogy konkurens cégek lecsaphassanak rá. Az arany segítségével azonnal gyártunk ékszereket (Jewelry), és adjuk el azokat áruházainkban. Ha évi profitunk elérte a huszonnégy milliót (vigyázat a képernyő tetején lévő az eddigi összes hasznot/vesztéséget mutatója) felvehetünk elnököt (president) a vállalat élére (Reports menü Person pont). Hatásköre a különböző épületeknél más és más.

**Áruház:** meghatározza az eladási árakat, a hirdetést, jobb vételi forrásokat keres, változtat a tréningre és felszerelésre fordított összegben.

**Farm:** a termék árát változtatja, és a tréningre fordított összeget állítja.

**Gyár:** változtat az eladási árakon, a hirdetés mértékén, jobb vételi forrásokat keres, változtat a tréningre és felszerelésre fordított összegben.

**Feltaláló központ:** állítja, hogy mit találjanak fel, mekkora legyen a tréningre fordított összeg.

**Nyersanyagtermelő helyek (favágótelep, bánya, olajkút stb.):** állítja az eladási árakat és a tréningre fordított összeget.

Tipikus gazdasági stratégiái játék. Bátran merem ajánlani mindenkinek, aki szereti ezt a stílust. A látszat ellenére nem bonyolult, sőt szerintem elég könnyen átlátható (na, jó, nem elsőre). S képzeljétek, mindezen pluszok ellenére működik egy 386DX-en is. Csak egyet mondhatok, én biztos meg fogom venni!

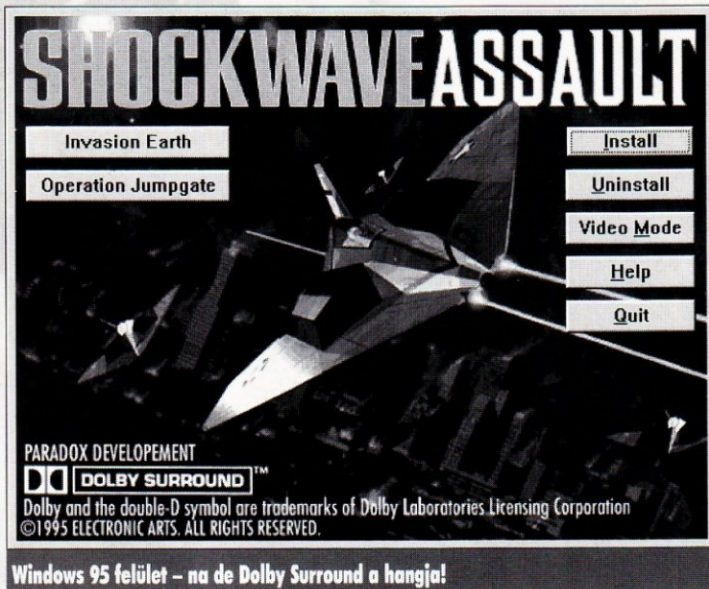


**PIFF-PUFF-MIX****GAME-PORT**

**OLYAN JÁTÉKOKAT MUTATUNK MOST BE, AMELYEK AZ EGYSZERŰBBEK (AMOLYAN PIFF-PUFF LÖVÖLDÖZŐS VAGY MÁSZKÁLÓS) KÖZÉ TARTOZNAK, S NEM TARTOTTUK ÉRDEMESNEK ARRA, HOGY OLDALAKAT „PAZAROLJUNK” RÁJUK. ÁM MÉGSEM KERÜLHETNEK A SZEMÉTKOSÁRBA – ELSŐSORBAN NAGY NEVŰ KIADÓIK MIATT...**

## SHOCKWAVE ASSAULT

**2** 019. 164-es csatorna: – Jaj, Jack! Csókolj meg! Mmm! Szeretlek!... Ssshhh... sh...  
– Adásunkat megszakítjuk! Fontos közlemény! Súlyos meteor záporokat jelentettek Észak-Amerika, Európa és Ázsia területeiről. Több kommunikációs vonal megszakadt. Kérem, csak feltétlenül szükséges esetben hagyják el házukat, mivel fennáll a közvetlen életveszély lehetősége is. És most visszakapcsoljuk a Szerelm a tengerparton című romantikus sorozatunk második részét. Elnézést a zavarásért!



Windows 95 felület – na de Dolby Surround a hangja!

Hatalmas robbanás rázza meg a stúdiót. Mi történt?  
– Központ, irányító terem! Al! Valaki... A U.S.S. Omahán is furcsa jelzések tüntek fel. Először a radarosoknál.  
– Mi a fene... Ezek nem lehetnek meteorok... Stuart őrnagy, ön is látja?  
– Igen, látom. Crain parancsnok! Azonosítatlan repülő tárgyak közelítenek a Föld felé!  
– Határozza meg pontos helyzetüket és rendeljen el első fokú radókészültséget!  
– Igenis! Jó ég! Több ezer van belőlük!  
– Közölje Washingtonnal!  
– Nem lehet, zavarják az adást!  
– Kiket lehet azonnal elérni?  
– Eason, épp ma érkezett.

# PIFF-PUFF

– Remek! Ő az egyik legjobb vezető a flottában.

– Chang. Szeret kockázatot, de remek pilóta. Alomar, nagyon jó harcos, megállja a helyét.

– Houser. Vegyük be őt is. Kicsi a bors, de erős és ez Houserre duplán érvényes.

– Itt van Scott is. Jól kezeli a vadászgépet, de mindent csak játéknak képez. Ah, és itt van az újonc is, Wildcard. A szimulátorok ásza, de vajon élesben is olyan jó-e!

– Az egyetlen reményünk.

A csapat felszálláshoz készülődik.

Boomer utoljára figyelmezteti Wildcardot:

– Csak semmi hősködés! Maradj nyugton. Én mondom, nagy bakot lőtt az Őreg, mikor kijelölt erre a feladatra. Boomer, vége!

Ennyit az előzményekről. A szokásos történet: csúnya, rossz idegenek a Föld ellen vonulnak, hogy ismeretlen okok miatt elfoglalják szeretett bolygónkat. De ekkor színre lép Mr. Bombastic, Wildcard, és mindenkit atomjaira robbant. Semmi új. Legfeljebb, hogy csak egy kicsit rondábbak az ellenségek, és hogy kábé kétszer akkora gép szükséges a normális játszáshoz, mint számtalan elődjénél. Az én DX2-66-osomon olyan volt az intro, mint egy slide show – ha egyáltalán betöltött valamit a hangon kívül. Ugyanis a többi interaktív movie játékoktól eltérően itt nem a hang akadozik, ha lassú a géped, hanem a kép. Szerintem fordítva praktikusabb lett volna. Komolyan mondom, siralmas, hogy egy ilyen vacak Wing Commander utánzat nem képes futni a minimum konfiguráción elfogadhatóan. A kézikönyv első lapján szerepel az epilepsziásoknak írt figyelmeztetés, de az egész játék körülbelül annyira izgalmas, mint egy lavór szennyes.

Első nagy élményünk a főmenüben lesz. Szerintem a gombok teljesen érthetetlenek, főleg későbbi menüben.

A legfelsővel kezdetünk neki a játéknak, az alatta lévővel a játékost állíthatjuk be. Ez tartalmaz magában egy menüt, ami aztán teljesen belezavart.

Az első gomb egy kis kört ábrázol, amivel új játékot kérhetünk. Sok köze van az ábrának a funkciójához, de ez még semmi. A három pontos gombbal nézhetünk utána a régebbi játékosoknak, a mellette lévővel újra játszhatjuk eddigi küldetéseinket, végül a következővel vissza léphetünk az előző menübe. Logikus, nem? Sok ilyen van még, majd a kézikönyv elárul mindent.

Ha a főmenüben ráklickelek a play ikonra, végignézhetjük az első demót, majd a gép tölteni kezdi az első missziót, Egyiptomot. A játék, hasonlóan a Nagy Elődhöz (Wing Commander III), egy film, amiben elszórvá találhatunk néhány repülő kergetőzést. Minden misszió elvégzése után, egy újabb rész következik a filmből. Az első küldetésben a



A Thexder is Win95-ös – 1024x768-as felbontásban alig látni valamit

fáraók országát kell megtisztítanunk a szörnyiektől. A legtöbb ellenség egy háromlábú mikrobira hasonlít. Elég lassú, de 360 fokba tud löni. Igen idegesítő a kis repülő Scout, amiből mindig marad egy, ha sokan jönnek egyszerre. Ekkor kerülgetni kezdenek, mint légy a végterméket, és belénk eresztenek egy-kettőt. A második pályán jelenik meg az Interceptor, ami robbanó fejjel ellátott lövedéket köpköd el lenkünk – amíg újra tölt, könnyű célpont.

Az irányítás nem valami bonyolult, nem kell különösebb bűvészműtávjnyokat bemutatni a billentyűzet felett. Két gombot nyomogathatunk: a Ctrl-t (lézer), és az Alt-ot (rakéta). Ha nagyon meg akarjuk magunkat erőltetni, akkor a Space-t is használhatjuk, amivel a gép hossz tengelye körül fog megfordulni. Nem igazán használható, csak arra, hogy jól elszédüljék. A pilótafülke sem rejt különösebb újításokat. Baloldalt három színes vonal jelzi pajzsunk (piros), lézerünk (zöld), és üzemanyagunk (kék) feltöltöttségét. Ha ezek vésszesen megapadnak, meg kell várunk a Refueling Drone-t, ami alászállva többé-kevésbé újra tölt mindent. A kép aljában egy kis térképet láthatunk, amely a kijelölt útvonalat jelöli. Ne térjünk le a pályáról, mert akkor saját embereink lövedékeit is kerülgetnünk kell. A zöld pontok a földi, a pirosak a légi ellenségeket jelképezik, a világoskék pedig a Drone-t. Az alatta lévő szám nem a misszióra engedélyezett idő múltát mutatja, hanem a hátralévő út hosszát.

A játék másik fejezete az Operation Jumpgate, ami már az Idegenek első támadása után hét évvel játszódik és nem a Földön, hanem az űrben kell kavarunk a zűröset.

Azt hiszem, a fentiek érzékeltek a véleményem erről a gaméről. Engem abszolút nem szórakoztatott, amúgy sem szeretem az ilyen típusú játékokat. Végig érződik rajta, hogy utánzat, annak sem túl rózsás. Ha valaki teljesen elfogultan odavan mindenféle Electronic Arts vagy űr-szimulátor játékért, az esetleg kerje kölcsön valahonnan.

El Capo

## THEXDER

**R**émségekkel teli gyermekkoromból hál' istennek kimaradt a „dzsiajdzsó”, a „trensformersz” és a hasonszőrű, porszívóból átalakuló lézerharcosok sokasága. Úgy látszik, teljes életemből viszont nem hiányozhat, mert a Sierra Win95 alá megjelenítette a Thexdert.

Tíz meghökentető világban, összesen ötven pályán küldhetjük harcba „mega-hero” harcosunkat. A stratégia



# ff-MIX

és a harc ötvözésével legyőzhetjük vele az összes ellenséget a pályákon. Számtalan fegyverrel, bombával és egyéb vacakkal, harminc féle ellenállást mímelő nyavalyást szedhetünk ízekre vagy olvaszthatunk roncsalmazzá. Lesz többfajta pajzsunk, rakétánk, térképünk, ugrás, kúszás, mászás, repülést elősegítő ketyerénk, amiket mind a pályán szedhetünk össze. A CD-n van vagy ötven Save állás, ezekkel bármely világban körülnézhetünk, persze a nehézségi szintet beállíthatjuk magunknak. A számtalan ellenálló közül jó pár a pályák végén vár ránk, nehogy túl könnyen jussunk át a következőre.

Különösen tetszetek a Jackaloidsok, Amoeboidsok és a Hawkoidsok, főleg nevük ötletessége és változatossága miatt. A hang is elnyerte elismerésemet, főleg amikor a fülem mellett bekapcsoltak egy húsdarálót és fel sem tűnt a különbség. Eléggé ledöbentem a dobozon feltüntetett futtatásához szükséges ajánlott konfiguráción: 16MB RAM, Pentium vagy jobb gép, főleg ez a „jobb” szócska ütött szíven. Elképzelhető, hogy a modem és network já-

## SEEK & DESTROY

**2**008-at írunk. 10 év telt el a Harmadik – Nagy Nukleáris – Világháború óta. Az emberiség (már ami megmaradt belőle) kialakított egy harmonikus civilizációt, és régen nem látott béke csöndje köszöntött a Földre. Persze mindig vannak rene-



A csatater meglehetősen átláthatatlan

gát egyének, és egy amolyan „Észak-Dél” háborút próbáltak kirobantani az Egyesült Államok területén. Eddig elkerülhető volt az összecsapás...

Nagyjából akár így is kezdődhetne az Epic Megagames legfrissebb alkotásának, a Seek and Destroy-nak a bevezető szövege. Hogy valójában milyen? Sajnos nem tudom pontosan, hiszen csak a shareware verziót kaptuk meg (ami közkezen forog). A világrt sem akarom shareware játékok tömkelegével az eddig megszokott PC-X színvonal alá süllyedni (ráadásul tudjuk, hogy az Epic mindig shareware progikat ad ki – ezeknek persze a teljes verziója is megvásárolható), de ez a stuff (sze-



A főcímmel jól megizzadhattak az animátorok

rintem) megér egy misét. A játék amolyan „Desert Strike-féle”. Tudjátok... Az a game, ahol egy agyon-mindenhogyan felfegyverzett Apache helikopterrel kell kiirtani a fél világot. Nagyjából ugyanez áll a Seek and Destroyra is. Miután a Desert Strike-ot szinte egyáltalán nem ismerem, így nem is tudok párhuzamot vonni a két játék között. A S&D shareware verziója két küldetést, összesen nyolc pályát tartalmaz (a teljes 5 küldetés, 20 pálya). Az első missziót a helikopter irányításával, a másodikikat egy tank vezetésével kell megnyernünk. Szétlőve a különböző tereptárgyakat hasznos dolgokhoz juthatunk (F – fuel, A – armor), illetve bizonyos medalionokhoz, melyekkel a pálya teljesítése után fegyvereket vásárolhatunk (kísértetiesen hasonlít a Raptor vagy Tyrian, szintén Epic-Apogee játékokhoz, nem?!). A pályán a „Stop Here” feliratnál megállva kimenthetünk bizonyos embereket, illetve személyzetünk felrobbanthatja az általunk megsemmisíthetetlen primary célpontokat. A game nem túl nehéz, mégis jó szórakozást ígér kb. 1 óra.

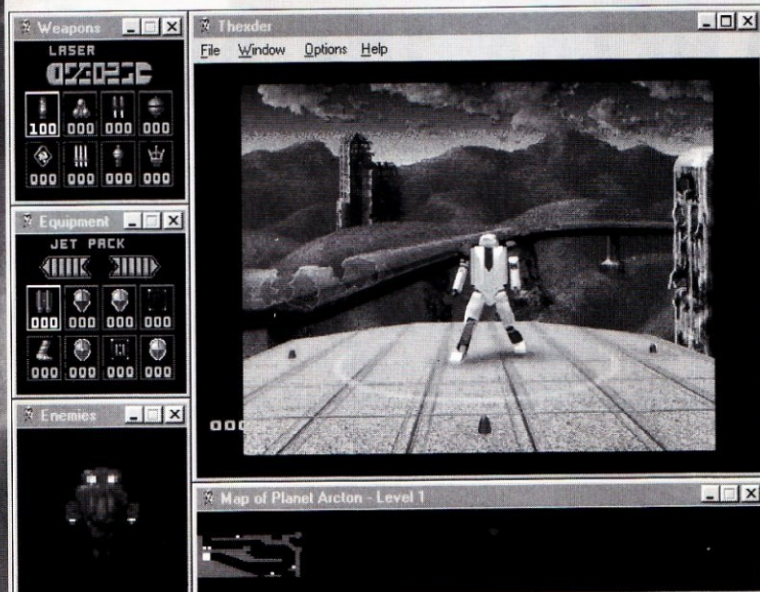
Jon



A Seek & Destroy 3D képekben is bővelkedik

tékokhoz kell a nagy gépigény (bár alig hiszem), mert „kevesébb jón” is játszható – a kedélyek megnyugtatósa végett elmegy 486DX2-66-on 8MB RAM-al is. Akinek tetszenek a képek, próbálja ki, játsszon vele, de azért én a Sierrától jóval többet vártam...

Júpi



Szép, szép a Thexder animációja, de azért készíthettek volna valami játéktételt is a Sierránál...

## Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 III. Bécsi út 34-36 I. em.

(a Kolosy téren, a buszvégállomásnál)

Tel.: 250-5200/122

FAX: 250-5200

- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- Klubtagoknak további kedvezmények

### Újdonságaink:

Wing Commander IV, Touche, Duke Nukem 3D, FIGP 2, C&C- Mission Disk, NBA live '96, Descent 2





A Kossuth Könyvkiadó  
multimédia-fejlesztő pályázata amatőrök részére

1. A Kossuth Könyvkiadó pályázatot ír ki fiatal és amatőr multimédia-fejlesztők számára, két kategóriában:
2. 18 éven aluliaknak
3. 18–26 éveseknek
4. A pályázaton egyénileg és csoportosan is lehet indulni. Kizárólag amatőr pályázók jelentkezését fogadjuk el, azokat, akiknek munkaköre (vállalkozói tevékenységköre) nem multimédia-fejlesztő.
5. Egy pályázó (vagy csoport) több pályázattal is részt vehet. A pályázat jelígis, minden pályázatot más-más jelíggel kell ellátni.
6. A pályázat: működő multimédia-program CD-ROM-on. A program ismeretterjesztő (oktató, felvilágosító, készségfelismerő-fejlesztő stb.) jellegű legyen – akár játékos formában is.
7. Nyelve: magyar vagy több nyelvű (köztük magyar).
8. A program összetevői:  
minimálisan: szöveg, képekkel illusztrálva  
opcionálisan: szöveg, hang, kép, video.
9. A programnak vírusbiztonságnak kell lennie, esetleges vírusfertőzöttség a pályázatból való azonnali kizárást jelent.
10. Feldolgozás: hipertext-rendszer
11. Kezelés: grafikus felülettel (nem parancsros), egérrel kezelhetően
12. A program méretének minimuma: használata legalább fél óráig kösse le a tesztelő figyelmét.
13. Adathordozó: CD-ROM, szoftvervédelem lehetséges, de hardverkulcs nélkül.
14. Konfiguráció: 486DX2–66 MHz, 4 MB RAM, 1 MB monitorkártya, kétszeres CD-ROM-meghajtó, hangkártya, egér. Max. helyigény: 10 MB a HDD-n. A program PC-re készüljön, de elfogadjuk hibrid (PC/Mac) verziót is.
15. Operációs rendszer: minimálisan DOS 5.0 vagy Windows 3.1. A program fusson Windows 95-ön is!
16. A pályázatra benyújtott programokat változtatás nélkül és a kitöltött jelígis pályázati űrlap alapján értékeljük.
17. Jogok: a Kossuth Könyvkiadó jogosult a nyilvános bemutatásra. A pályázat keretében benyújtott programokra a Kossuth Kiadónak elővételi joga van.
18. Értékes díjak (utazás, pénz és tárgynyerelem) még szervezés alatt.
19. Leadási határidő: 1996. szeptember 20. Eredményhirdetés: 1996. december
20. A pályázati űrlapokat és részletes tájékoztatót a következő címen lehet igényelni:

KOSSUTH KÖNYVKIADÓ ÉS KERESKEDELMI KFT.

Multimédia Csoport, 1325 Budapest, Pf. 244

# PC-X JÁTÉK!

MINDIG GONDBAN VAGYUNK A JÁTÉKOK ELHELYEZÉSÉVEL, REMÉLHETŐLEG EZT IS MEGTALÁLTÁTOK... LEGFELJEBB CSAK A SZEMFÜLESEBBEK NYERNEK...

PEDIG ÉRDEMES BEKÜLDENI, HOGY KI KÉSZÍTETTE A „GABRIEL KNIGHT: THE BEAST WITHIN” EPIZÓDJÁT, MERT EGY FULL VERZIÓT SORSOLUNK KI A MEGFEJTŐK KÖZÖTT – ÍRD MEG AZT IS, HÁNY RÉSE VOLT EDDIG!

MÁSİK JÁTÉKUNK: TIPPELD MEG, HÁNY CD-T FOGLAL EL AZ ANGEL DEVOID. A HELYES BEKÜLDŐK KÖZÖTT KISORSOLJUK A ... DB CD-T ...HUH, MAJDNEM KIMOND TAM... SZÓVAL EGY ANGEL DEVOID-OT!

CÍMÜNK MÉG MINDIG:  
PC-X MAGAZIN, 1537  
BUDAPEST, PF. 386



# BBS WORLDWIDE

MAKE THE CONNECTION!

OVER 100,000 GIF, SHAREWARE, WINDOWS/DOS FILES-UPDATED DAILY!

UNLIMITED DOWNLOADS! NO SUBSCRIPTION REQUIRED!

USE YOUR MODEM TO DIAL

# 00-1-600-204-9516

INTERNATIONAL LONG DISTANCE RATES APPLY. 18+

## FEBRUÁRI SZÁMUNK NYERTESEI:

### Microsoft játék:

fődíj:

Hegedűs László, Óhid

egérialítót:

Bangó Ferenc, Bp., XXI.

Kóródi Gábor, Békésszentandrás

Szőnyi Ferenc, Cegléd

### PolyGram:

Adamik Mihály, Szarvas

Németi László, Bp., XIV.

Por István, Bp. II.

### BMG:

Gerse József, Bp., VII.

Vásas Sándor, Bp., XVI.

Weress Károly, Bp., XII.

### Warner:

Biczó András, Szekszárd

Oertel Nándor, Bp., XIV.

Zahemszky András, Eger

### EMI- Quint:

Hégli Henriette, Esztergom-Kertváros

Lakosy Ádám, Bp., II.

Orosz Eszter, Győr

### InterCom:

Kovács Krisztián, Hajdúszoboszló

Solymossy András, Szeged

### UIP Dunafilm:

Doma Tamás, Taszár

Füle Viktor, Bp., XV.

### Vicc pályázat:

fődíj:

Hudák Zoltán, Tiszavasvári

demo CD:

Varga Zoltán, Szombathely

Milassin Tamás, Baja



Örömmel tájékoztatjuk Tisztelt Partnereinket, hogy cégünk március 1-től kis- és nagykereskedelmi tevékenységgel várja új boltjában, régi és új Vevőit!

Novell®  
Systems  
House

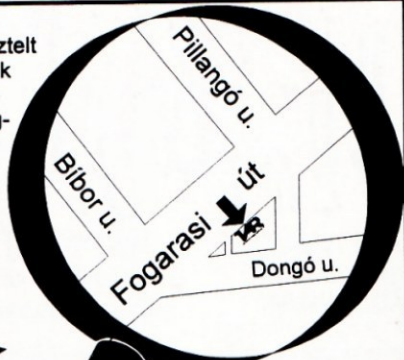


Microforum

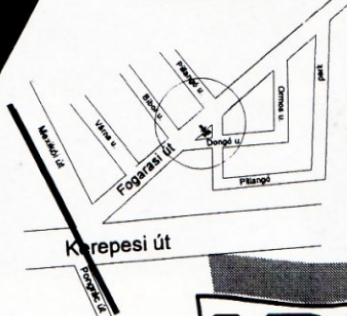
ALLSOP®



KAO®



1996 március 1-től  
új címünk:  
1149 Fogarasi út 11/a  
Tel: 22-22-827



VAR COMPUTER

1149 Budapest, Fogarasi út 11/a  
Tel: 22-22-827  
Fax: 22-22-827/25  
E-mail: var@magnet.hu

üzlet nyitvatartás:  
8.30-18.00

Bővebb információkat a VAR KI-ről, újdonságokról, árakról a FAXBAKI-csatornán (T: 180-86-11/18486) olvashat

# AKCIÓ! KÜLÖNLEGES AJÁNLAT!

Klubtagoknak szóló árlistánkból:

EUROFIGHTER 2000	RÉGI 8752,-	ÚJ 5275,-
PHANTASMAGORIA (7CD)	7440,-	4464,-
WARCRAFT II.	7672,-	5370,-

A megvenni kívánt CD-t  
7 napig otthon tesztelheti

Új! Magyar nyelvű CD!  
Kölcsönözhető!!!

Használt CD-ROM lemezek  
vétele, eladása

Ha ketten együtt lépnek be a klubba, egy  
általuk választott CD-t kapnak ajándékba  
2500 Ft értékben

**r**  
RILLA E.C.

Budapest, VI., Vörösmarty u. 58/a.  
Nyitva: Hétköznap 10-18  
Telefon: 163-2458 910P

## Vásároljon komplett számítástechnikai megoldásokat a FEFO-tól:

- ◇ számítógépes hálózatok, szerverek
- ◇ iroda automatizálás, back office
- ◇ internet hozzáférés
- ◇ home video stúdiók, DTP
- ◇ raktárkészlet nyilvántartási és számlázó rendszer

Animáció  
Multimédia

Digitális Video

# FEFO Computer

1073 Budapest, Barcsay u. 6. Telefon: 267-8980, 267-8981 Fax: 267-8958  
1122 Budapest, Krisztina krt. 11. Telefon: 202-6002 Fax: 155-0047  
7621 Pécs, Munkácsy u. 9. Telefon és Fax: (72) 326-186  
Nyitva: H-P 9-17 óráig

Megnyílt a



PC CD-ROM  
Shop

Budapest, VI. Teréz krt. 21.  
Oktogon Üzletház, (29-es üzlet)  
Tel.: 269-0232/132

Játékok, lexikonok, oktató  
CD-k, számítástechnikai  
folyóiratok...

Minden 50. CD féláron!  
Vidékre csomagküldő szolgálat  
Mindenkit szeretettel várunk!

Tehát ne felejtsetek:



### CD-ROM Vásár!



Olcso áron Játék,  
oktató, lexikon,  
grafikai CD-k!

<b>BONUS</b> 150,-Ft	CD vásárláskor bevétehető (1-1 db-hoz!)
Írató CD lemezek	1563,-Ft-161
3.5" floppy lemezek	1063,-Ft-161

#### Játékok

Command Conquer	9 500,-
Megarace	2 605,-
Phantasmogoria	9 500,-
Rebel Assault II	11 016,-
Terminal Velocity	5 413,-
Critical Path	4153,-
11th Hour	11700,-
Doom Mania	3208,-
Dark Sun Wake	3635,-
Nascar Racing	5003,-
Rise of the Robots	4045,-
Rebel Assault	5549,-
Outpost	4866,-
Man Enough	3499,-
Myst	4975,-
Hell	3773,-
Need for Speed	9500,-

#### Magyar kiadású CD-k

Állatok világa	8900,-	Autós Iskola 95	6250,-
Angol alaplókú okt	5000,-	Angol hangos szótár	10000,-
PicDIC angol szótár	7500,-	Német hangos szót	15000,-
ClipDIC	6250,-	Angol-magyar nagysz	20000,-
Angol/kejtéskönyv	6250,-	Angol/kejtéskönyv	10000,-

#### Referenciák, oktatás

Europe Alive	3773,-	Grolier's Encycl	3773,-
MS Bookshelf 95	6946,-	MS Cinermania 96	8829,-
MS Dangerous	5959,-	MS Art Gallery	8755,-
MS Encarta 95	8146,-	MS Encarta 96	9125,-
MS Oeans	6875,-	MS World Atlas	11973,-

#### Gyerek CD, oktatás

Playing with Lang	4045,-	Macmill. Dictio.	4319,-
Triple Play English	5003,-	Artur's Teacher	3909,-
Learn Speak Engl	8146,-	Am Heritage Talk	3909,-

#### Shareware, grafika

CICA MS Windows	4045,-	Dr Win, Shareware	3089,-
Hobbs OS/2	4183,-	Toolkit for Linux	5003,-
Linux Bible 4 CD	7873,-	Linux Developers	4319,-

Áraink az ÁFA-t is tartalmazzák! (Kérje részletes árlistánkat!)  
Áraink a választási folyam. változásait követik!



TitanSoft BT.  
Budapest VIII. Békési u. 2.  
Tel./FAX: 210-1119



## STRATÉGIA

## GAME-PORT

**BÁR A JÁTÉK MÁSODIK RÉSE MÉG MINDIG NEM ÉRKEZETT MEG, HOGY NE UNATKOZZUNK, A SZERZŐK HOZÁNK DOBTAK EGY KÜLDÉTSLEMEZT. NEKÜNK CSAK EGY PREVIEW VERZIÓHOZ VOLT SZERENCSENK. EZÉRT, HA MAJD VALAMI NEM TELJESEN ÚGY LESZ, AHOGY ITT LEÍRJUK, AKKOR NEM MINKET KELL SZIDNI, HANEM AZT AZÓTA MEGVÁLTOZTATTÁK. A VÉGLEGES VERZIÓ HÁROM NYELVEN FOG MEGJELENNI (DE A MAGYAR VALÓSZÍNŰLEG NEM LESZ KÖZTÜK).**

A program a régi felinstallált Command & Conquer alkönyvtárba rakja magát, de ettől még a régi küldetések is játszhatóak maradnak, csak megjelenik egy új menüpont is. Érdemes megnézni az intrót, mert miután lefutott a régi videó, láthatunk egy-két videó-részletet a két folytatásból a Red Alertből és a Tiberian Sunból. Szépek...

Összesen 7 GDI és 8 NOD küldetést találhatunk a CD-n. Ezenkívül, a hálózatosokra gondolván, még tíz multiplayer pályát is felraktak, a hét új audio trackről nem is beszélve.

Sajnos, a videók nagy része nem új, csak a régieket kapjuk meg újra az egyes küldetések előtt és után (ez profiknak biztos feltűnik a képek láttán is).

Előre kell bocsátanunk, hogy a küldetések nagyon nehezek, csak azoknak merjük ajánlani, akik végigmentek már az eredeti programon. Körülbelül olyan hosszúságúak a pályák, mint ott az utolsók, csak mindegyiken van még egy-két nehéztítés, amivel még durvábbá tették. Hozzácsaptak még néhány új egységet is az egyedi küldetések reper-toárjához, például a NOD is sze-

### C&C COVERT OPERATION

VIRGIN

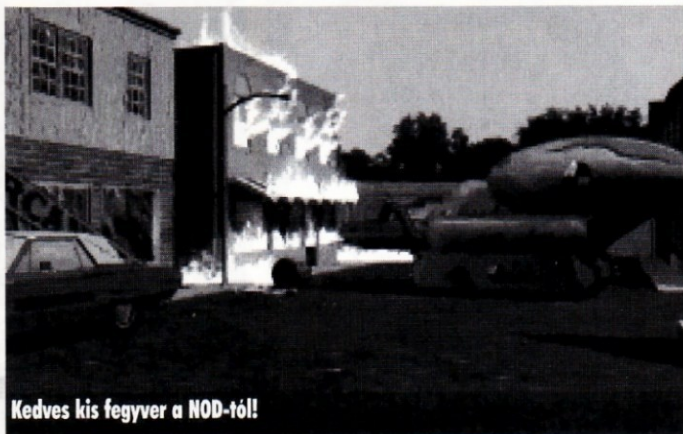
486DX2/66, 8 MB RAM, 7 MB  
HARD DISK, SB 16, GUS, VGA,  
DOS 5.0

IZGALMASAK ÉS NEHEZEK AZ  
ÚJ PÁLYÁK

KEVÉS ÚJ VIDÉÓ, KEVÉS  
ÚJDONSÁG

# COMMAND & CONQUER THE COVERT OPERATIONS

rezhet egy helikoptert (elég trükkös módon), ami gépfegyverezik, nem pedig rakétázik. Sajna feltölteni nem sikerült (Pellus bácsi itt szépeket mondott a készítők felmenőiről).



Kedves kis fegyver a NOD-tól!

A küldetések között egyébként semmi történeti összefüggést nem sikerült felfedezni, mindegyik különálló egységet képez.

A multiplayer pályákat sajnos nem volt alkalom kipróbálni, de állítólag van egy új gyalogos egység, amelyik nagyobb sebesez, mint a lángszórós és nem sebződik a Tiberium mezőkön. Mindkét oldal szerezhet ilyen egységet. Egyébként az eredeti verzió multiplayer módjában is volt egy új rakétás egység, amelyik szintén mindkét oldal számára elérhető.

Még mindig a többjátékos üzemmódnál maradva fontos megemlíteni, hogy lehet Team módban is játszani. Ez azt jelenti, hogy több játékos játszhat egy színben, és ugyan egymás egységeit nem irányíthatják, de használhatják egymás Refineryjét, Helicopter Padjeit stb. Természetesen a szövetséges csapatok nem lövik egymást szitává, hiába kerülnek kapcsolatba. Kivéve persze, ha Ctrl-lel adjuk ki a parancsot. Ezzel egyébként még saját egységeinket is megtámadhatjuk.

Most pedig néhány tipp (persze ezek az eredetihez is alkalmazhatók).

– Ha a NOD-dal a 6. 8. 12. pályákon megszerezünk egy ládákat, akkor a Temple of NOD-ból küldhetünk egy nukleáris rakétát. Sajnos ez nem töltődik újra, csak egyszer használatos (mármint számkunkra – a gép elég szorgalmasan lövöldözött).

– A rejtőző tankot észreveszik, ha tornyok mellett vagy közvetlenül a radarnál szaladgálunk vele. Olyan eset volt, hogy egy gyalogos közvetlenül mellettem áldogált, mégsem vett észre, amíg meg nem mozdultam.

– Ilyen tankokkal remekül el lehet zárni a kijáratokat (például tibérium mezőkhöz). Ha nincs a közelben megtorló egység, akkor szépen elkezdhetjük lődözni az ellenfél harvesterét is.

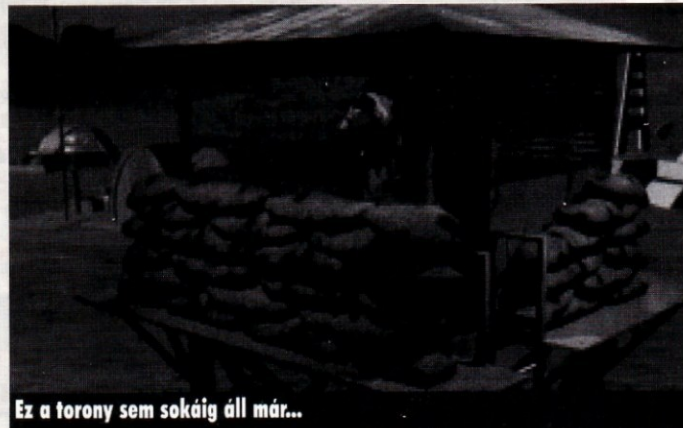
– A legegyszerűbb taktika a tornyok elvitele az ellenséges bázishoz (mindkét oldallal eljátszható a trükk!). Érdemes megjegyezni, hogy a lézertorony a legerősebb, tehát egy rakétás torony versus lézertorony összehasonlásból ez szokott kikerülni győztesen...



Néhány homokzsákot azért érdemes lerakni!

– Itt már elég gyakran kell alkalmazni az eladás opciót! Például az egész pályán áthúzódó homokzsákok általában feleslegesek. Azt azért ne felejtsük el, hogy ezek könnyen megsemmisülnek – ha kinyírják a tornyunkat és előzőleg eltakarítottunk minden homokzsákokat a környékről, akkor kezdhetjük előlről az építést. A másik fontos szempont az energiatakarékosság – a már biztonságos területeken található lézertorony teljesen felesleges energiapazarló...

– A korábbi leírásban kissé lehúztam a recon bike (NOD) egységét. Mint kiderült, egészen használható... Odaszaladtam vele egy nagy Mammoth tankhoz, és elkezdtem táncolni előtte. Mivel én rakétáztam, ő pedig csak az ágyúival próbált meg eltalálni, a találati arány X : 0 volt az én javamra. Ráadásul elkezdtem oldalazni egy lézertorony felé, és a bolond továbbra is a motorra lövöldözött. A torony elintézte a többit...



Ez a torony sem sokáig áll már...

Pellus & Pelace



# THE DARK EYE

KALANDJÁTÉK

GAME-PORT

**ELŐSZÖR GOLDENEYE-NAK NÉZTEM (BÁR LEHET, HOGY CSAK ASSZOCIÁLTAM), MINDENESETRE FELCSILLANÓ SZEMMEL VETTEM RÁ MAGAM. ELŐRELÁTHATÓLAG NAGY-NAGY MARHASÁG LESZ, DE JÓ AKCIÓ, IZGALOM, NÉMI HUMOR – ÚGY JAMES BONDOSAN. ZSÁKMÁNYOMMAL A CSUKÓDÓ LIFTJÓBAN ÉRT UTOL CSILLA KEDVES MORGÁSA: – ELVITTED? LEGALÁBB SZÓLJ!**

**W**it mondják? Elvittem, de tévedtem, mert nem James Bond, nem akció és nem humor. Legfeljebb halálunk (netán gyilkosságunk) előtt egy halálfejes vigyort küldhetünk Edgar Allan Poe-nak. Ugyanis az ő művei nyomdokán, az ő stílusában készült a játék. Poe egy nagy amerikai költő és író volt az 1800-as évek elején és egyben a detektívregények, horrorok szülőatyja. Filozófiája és elve az volt, hogy egy ültében elolvasható (háborzongató) történeteket kell írnia, mert az igazi hangulatot csak egyszer lehet megteremteni az olvasóban.

A magyar órák ezennel vége, jöjjön egy kis phrenologia (óra), mely népszerű formája volt a személyiség analízisnek a XIX. század elején, és Poe-t is elkápráztatta. Azaz: az akkori elképzelések szerint a fej formájából következtetni lehet az ember észbeli és erkölcsi tulajdonságaira. A játék vezérlőrendszere ennek hatására és mintájára készült. A vezérlő egy fej, melynek a szemére kattintva a valós világban találjuk magunkat (itt kezdődik a történet), az agyak helyén található mozaikkal pedig a rémségekkel teli álomvilágba utazhatunk, ahova a valós világból is mehetünk, de erről később lesz szó. A játék hihetetlen 3D animációval, többszáz nézetben, négy különböző történetvilágba kalauzol. Vándorlásunk alatt az álomvilág folyton változik. Találkozunk gyilkosokkal, örültekkel

vagy mi magunk leszünk azzá, és hozzásegítjük őket (magunkat) a gyilkosságok tervezéséhez, megvalósításához. Tehát egy kalandjátékba csöppentünk. Izgalom és cselekmény terén sajnos olyan, mint egy lepusztult körömkéfe, ellenben bőven kárpótol a grafika, a fantasztikus 3D animációk és a félelmet keltő hanghatások.

Kezdsésként mindjárt egy ajtó előtt találtam magam, mely szorgos kopogtatásra kinyílt. A lakaj nyitott ajtót, s amíg beszéltem hozzám, belestem mellette a résén. Sejtlemes kísértetkastélyba sodort a végzet, csupasz kopott falakkal, nagy, üres visszhangzó termekkel, bútor is csak éppen hogy volt. Egy szó mint száz, az eszem azt súgta, hanyatt-homlok meneküljek, mégis a rosszabbik énemre hallgattam, és a lakaj invitálására beléptem.

Itt ejtenek egy-két szót az irányításról, bár ezt is csak a régi, rossz beidegződések miatt. A játék Windowsos (...), így egérrel kell mozognunk. Az indikátor egy stílusosan, tőből levágott kézfej, ami, ha nem tudunk semmit csinálni,

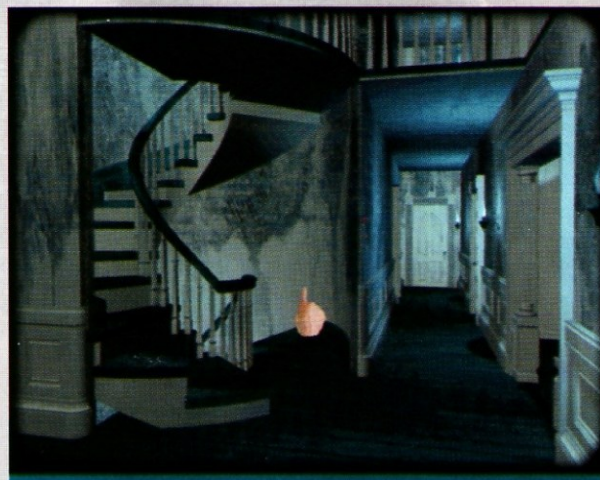
ilyen és hasonló gondolatok jártak az eszemben, mikor öregemberként, bénán feküdtem ágyamban a gyilkos előtt, kinek kezében felvillant a halál. Másik pillanatban elborzadtam magamtól, mert a meggyilkolt öregember lassan kihűlő holteste felett rádöbentem a gyilkolás gyönyörére. Szegény védtelen öreg!

Visszaérkezve a valóságba változókat tapasztalhatunk a házban. Az eddig üres képernyőkkel teleaggatott szobában a legnagyobb képernyőben érdekes festmény feszeng. Egy véres fűrészes..., hoppá. Elfelejtettem elmondani, hogy feldaraboltam az öregembert egy fűrészel... nahát-nahát. Ezek szerint összefüggés van a valóság és a víziók között. Vajon mi? Minél több gyilkosságot követünk el (vagy gyilkolnak meg minket), annál több kép lesz a dicsőségfalon. Ezután érdekes fordulatot vesz házizagdám élete. Éppen zongoráztam, a felesége énekelt, majd hirtelen abbahagyta és elkezdett vérezni a szája. Következő képsor a felravalozott halott. Vajon mi történt? Van valami köze ennek ahhoz, hogy egyik vízióbeli énemnek a fog a mániája. Van is neki (nekem) egy egész dobozzal. Kis fog, nagy fog, gyökérkezelt...

Húúú. Elég titokzatos játék. Idegileg alaposan fel kell készülni a morbid ötletekre, bár ezek a mai világban már nem is olyan durvák. Mindenesetre a kézikönyv komolyan figyelmezteti a gyenge idegzetűeket és az epilepsziára hajlamosakat, hogy fontolják meg a játék használatát.

Kiértékelésül csak annyit, hogy lassúnak találtam az irányítást és kicsit körülményesnek a mozgásokat. Játshatóság szempontjából nem a kaland a domináló, a valós és álombéli szituációk inkább érdekes kérdéseket vetnek fel. Nagyon tetszett a grafikai és audio kivitelezése. Legjobban El Capot sajnáltam, kinek Poe az egyik kedvenc írója. Miről maradt le szegény!

Júpi



Rémségek kicsiny háza

elhalványodik; ha tudunk, hullaszínű lesz és az aktuális cselekedetet imitálja.

Aránylag rendszerető ember vagyok, ezért elindultam felfedező útra a fal mellett. Rögtön egy csigalépcsőbe botlottam, és némi erőfeszítéssel kiderítettem, hogy felfelé van egy emelet, majd egy toronyszoba, lefelé pedig egy „pince”. A házat feltérképezve sok érdekes dolgot tapasztaltam, és ezek kapcsán kérdések merültek fel bennem.

A legfontosabb, hogy miért borzongok egyfolytában és egyáltalán: mi ez az egész? Miután levizitáltam a ház uránál és úrnőjénél, végigjártam újra a házat. Érdekes visszatükröződésekre lettem figyelmes. Ezekre kattintva utazunk a rosszindulattal és gyilkos szándékkal teli hallucináció-világokba, ahol a történeteken keresztül – megoldásukhoz misztikus titkokon át vezet az út – megismerjük a legaljasabb emberi tulajdonságokat.

Az álomvilágba a tükröződésekkel csak akkor tudunk eljutni, ha halljuk a susogó hangokat. Ilyenkor két szemszögből játszhatjuk végig a történeteket. Mint gyilkos vagy mint áldozat. Melyik a jobb? Áldozatnak lenni nem bűn, csak bátorság kell hozzá. A gyilkosság bűn, de akkor legalább nem vagyunk áldozatok. Vagy van harmadik lehetőség?

találtam az irányítást és kicsit körülményesnek a mozgásokat. Játshatóság szempontjából nem a kaland a domináló, a valós és álombéli szituációk inkább érdekes kérdéseket vetnek fel. Nagyon tetszett a grafikai és audio kivitelezése. Legjobban El Capot sajnáltam, kinek Poe az egyik kedvenc írója. Miről maradt le szegény!



Jövendő áldozatom még gyanútlan

**THE DARK EYE**  
INSCAPE

486DX2/66, 8 MB RAM, 10 MB HARD DISK, SB 16, GUS, MS MOUSE, DOS 5.0

NAGYON JÓ ANIMÁCIÓ, GRAFIKA, HANG

LASSÚ IRÁNYÍTÁS, KEVÉS A KREATIVITÁST IGÉNYLŐ CSELEKMÉNY



**SZIMULÁTOR**

**GAME-PORT**

**TÖBB ÉJSZAKÁS SZÓRAKOZÁST NYÚJTÓ, FANTASZTIKUS SZIMULÁTOR-AKCIÓ JÁTÉKOT JELENTETETT MEG A LOOKING GLASS TECHNOLOGIES ÍRÓ-CSOPORTJA. ROBOTSERZŐ HARCÍ VÉRTBE ÖLTÖZVE, JOBBNÁL JOBB FEGYVEREKSEL IRTHATJUK A GONOSZT, KICSIT „MECHWARRIOROS” STÍLUSBAN.**

# TERRA

felülkerekedni a chaoson, megvédenünk a bázisunkat, egymást és kiszűrni az árulókat. Tisztogató akciókat kell végrehajtanunk civil világokban, ellenséges bázisokat felszámolnunk vagy felderíteniük. Küldetéseink nagyon sokszínűek. Csak az a kérdés, kibn bízhatunk? Közülünk valaki áruló, mert társaink véletlenül elpatkolnak, sőt még a parancsnokunk is átmenetileg pihenni kényszerül, persze nem önszántából. Az egyetlen dolog amiben bízhatunk, a fegyverünk. Újabbnál-újabb feltalálások könnyítik az egyre nehezebb küldetéseket. Lássuk tehát mitől élünk, avagy mi segít hozzá az életben maradáshoz.

### Fegyverek

**Laser:** kis hatósugarú, rendkívül gyors tüzelésű, közelharcban elég hatásos. Energiát alig fogyaszt.  
**Multipulsar:** három lézersugarat lő ki egyszerre, 126 méteres hatótávolsággal. Lassabb mint a laser, de erősebb. Ez a fegyver

azok közé tartozik, amit majdnem minden küldetésre elvittem, egészen a Sir Mark megjelenéséig.  
**Smoke Grenade:** 96 méterre löhetünk vele füstgránátot. A füst kidolgozása elég gyenge lett, ezért egyáltalán nem használtam.  
**EM-Emitter:** elektro magnetikus kézfegyver. Valahogy sohasem jött össze a használati utasításban leírt hatása.

**Railgun:** 150 méterre köpdösi gyors ütemben a lövedékeit, de csak kicsit sebez. Az ellenfél armour töltődését gátolja.

**Particle Beam:** második nagyon hasznos fegyver. 180 méteres hatósugarával nagyszerűen lehet vele vadászgatni. Két-három lö-

véssel szétszedi az ellenséget standard páncélban. Elég sok energiát fogyaszt.

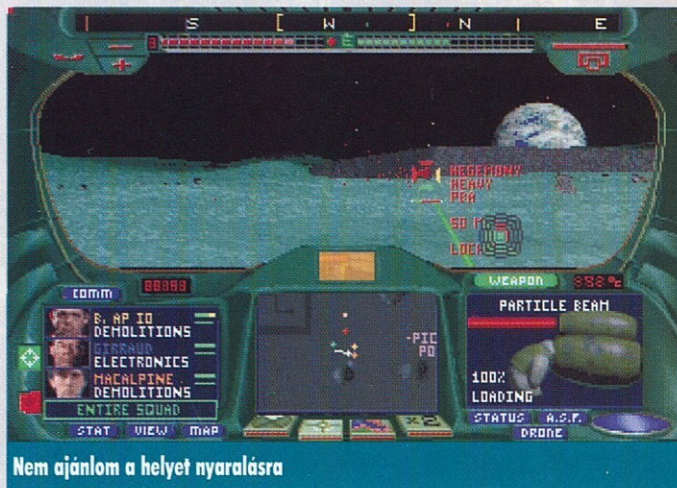
**Thermal Disruptor:** 102 méteres lőtávval, közelharcban rozszul alkalmazható hőfegyver. Hatása olyan, mintha hullámozna a kép.

**Missile Launcher:** hatótáv 180 m. Nagyon jó rakétakilövő, mindig magammal cipeltem miután megjelent, annak ellenére, hogy két fegyver helyét foglalja el. Baromi lassú.

**Ionic Fusion:** 60 „méteres” ionfegyver, magas sértési (damage) kapacitással. Elég gyors, csak kicsi a hatótávolsága.

**M-B Cannon** és **M-B Accelerator:** rettentő erős robbanólövedékes fegyverek. Használatuk nem érdemes szakadék szélen állni, mert levisz a légnyomás.

*Sir Mark IV* – a végére hagytam a legjobbat: elektromos impulzusfegyver-féleség, hasonló módon működik, mint a Star Warsban a Császár keze...



Nem ajánlom a helyet nyaralásra

**A**rövidke, de állati demo után rögtön a bázison (Quaters) vagyunk. Itt akad pár dolog, ami inkább hasznos mint érdekes, de nem árt megnézni. Ilyen a Load/Save, amit azért emelek ki, mert a savelt átlomány mutatja, azt, hogy éppen melyik pályánál tartunk. (Igaz, hogy nem olyan mint a Duke Nukem save, de jó.) A következő a View Terminal. Ez egy információs adatbank, melynek áttanulmányozásával nagyon sok hasznos információ kerülhet birtokunkba. Első pontja az E-mail, ahol leveleinket nézhetjük meg (jééé), második a News, ahol a civil híreket olvashatjuk. Ezután a Library jön sok-sok adattal, majd a Review, amit érdemes átböngészni. (Bevallom, én az előzőket csak hébe-hóba olvastam el.) A Review-ban az új fegyverekről és az ellenségekről kapunk szöveges és képi információt. Megtudjuk, mit, mire használjunk, hogyan, hol érdemes



Kettő között a nevető harmadik

alkalmazni. Legutolsó menüpont, az Exiten kívül, a Reports, ahol visszamenőleg megnézhetjük a küldetések értékelését és eredményét olyan részletesen is, hogy mennyibe került mondjuk a felszerelésünk renoválása. Azért itt nem érdemes túl sokat szórakozni, lépjünk tovább (Enter Base). Egy nagy csarnokba jutottunk, itt háromfelé mehetünk. Vissza ahonnan jöttünk, megnézhetjük a Killboardot – legylíkkolt ellenfeleink listáját – és végül a legizgalmasabb a New Mission. Ha új küldetésre megyünk, előtte interaktív digi-demók keretében bepillantathatunk a bázis és társaink életébe.

Ahogy haladunk a történetben, kibontakozik egy hatalmas katonai cselszövés. Nagy pénzek forognak kockán, az odadobott életékről nem is beszélve. Mint mindig, most is a hatalomért folyik a harc. Természetesen nekünk kell pár társunkkal

### Páncélok

**Standard Suit:** általános ruha. Gyors mozgást tesz lehetővé, négy fegyvert plusz egy ASF felszerelést vihetünk vele a küldetésre. A kétszeres zoomja miatt felderítésre nem alkalmas.

**Scout Suit:** felderítő páncél, négyszeres zoommal plusz egy ASF. Ez is gyors, de csak két fegyvert vihetünk magunkkal, de van felderítő droidunk.

**TERRA NOVA**  
LOOKING GLASS TECHNOLOGIES

486DX2/66, 8 MB RAM, 46 MB HARD DISK, SB, GUS, MOUSE, DOS 6.0

KIDOLGOZÁS, TÖRTÉNET, HANG, GRAFIKA, JÁTÉK... MINDEN

NAGY GÉPIGÉNY

PC-X Top



# Nova

**Heavy Suit:** négy fegyvert és egy ASF-et bír el, rendkívül erős páncélzata miatt ellenálló, de nagyon lassú.

## ASF felszerelések

Ezek olyan extra felszerelések, amik nem tartoznak a fegyverzethez, de használatuk néha elengedhetetlen. Minden ruhára csak egyfajta fér fel.

**Demolition Pack:** nagy hatóerejű robbanóanyag, épületek felrobbantásához. Érdemes ezt a többiekkel cipeltetni és akció közben kiadni az utasítást a robbantáshoz, így mi vihetünk valami hasznosabbat.

**PBA Repair Pack:** mechanikus sérülések esetén könnyen önjavítást végezhetünk. Általában jól jön.

**Dynamo:** majdnem az összes fegyverünk elektronikus. Ezek gyorsabb töltődéséhez kell a dynamo.

**Jump Jet Booster:** a páncélok különleges tulajdonsága, hogy lehet velük repülni, bár tulajdonképpen ezek inkább hatalmas ugrások. Ezzel a szerkenyűvel kissé rásegítünk.

**Universal Backup:** mechanikus sérüléseinket hathatósan javítja, és kicsit fokozza a páncél ellenállóságát.

**EM Dumpener:** aktiválása után a nagytávolságú ellenséges szenzorok nem vesznek észre. Valahogy ez sem működött soha a rendeltetésének megfelelően.

**Auto-Doc:** fizikai sérüléseinket „doktorálja”, bár teljesítménye elég kicsi. Küldetés alatt kb. egyszer tud 100 %-ot javítani életerőnkön.

**Mine Layer:** az ellenség számára láthatatlan aknákat elég sokszor érdemes használni, rálépésre robbannak. Különösen felrobbantásra ítélt szállítmányok elé jó lerakni, mert gyorsan, sérülés nélkül intézzük el őket. Menekülés (visszavonulás) közben elhagyott aknáknak 99 százalékos a hatása.

**Personal Shield:** személyes pajzs. Nagyon hatékony, csak kár, hogy a vége felé kapjuk meg.

**Autoturret:** végre egy olyan fegyver, amit más játékokban nem nagyon lehet látni. Hordozható, akció közben telepíthető lövegtorony. Ahol lerakjuk, ott kis hatósugárban ionnal lövi az ellenséges katonákat. Sajnos épületek ellen nem jó.

Hát nagyjából ennyit a fegyverekről, páncélokról. Küldjük magunkat küldetésbe. Minden akció előtt kapunk eligazítást. Mit, hogy és miért kell csinálni, mennyi az a minimum, amit mindenképpen el kell végezni. Az különösen tetszett, hogy nagyon változatosak a küldetések. Mindenkit meg kell ölni, bázist felderíteni, elpusztítani, konvojt megsemmisíteni, visszafordítani, megvédeni. Vannak olyan akciók, amiket árulás vagy hiba miatt lefújnak. Néha meg kell keresni valamit vagy megjavítani egy berozsádodott társunkat. Persze a legtöbb akciónak azért az ílése a lényege. Mielőtt azonban végleg belemerülünk a gyilkolásba, jöjjen az irányítás. Sajnos háromkezre sikerült, legalábbis a hatékony harchoz minimum három összehangolt kézre van szükség. Az S billentyű körül elhelyezkedő gombokkal tudjuk irányítani magunkat.

A Z és C billentyűkkel oldalazhatunk, a többi a négy égtáj. A numerikus pad gombjaival a fejünket mozgathatjuk. Ez nagyon jó és hasznos is, főleg dimbes-dombos terepen, de ehhez kell a harmadik kéz. Ja, hogy ez még csak kettő – de azt

még nem mondtam, hogy akció közben löni az egérrel kell. Egyik gombbal befogjuk az ellenséget, a másik gombbal lövünk. Fegyvert váltani egérrel is lehet, de érdemesebb a számmakkal, mert gyorsabb.

A képernyő alján van három monitor, mindegyik többfunkciós. A baloldali a többieknek tudunk utasítást adni, ezt vagy az F billentyűvel, vagy a mouse-zal a parancsra klikkelve tehetjük meg. A középső monitor vagy térkép vagy hátsó kamera állás. Térkép módban különféle jeleket tudunk rávézni. Olyanokat, mint a találkozási pontok, fegyverek lőtávolságának jelölése stb. A mouse-zal a térkép egy pontjára klikkelve kirakhatunk egy tájékoztatósi pontot (lila háromszöggel jelöli, mellette a tőle mért távolságot jelzi méterben), ez nagyon jó, mert mindig látszik, így nem tévedünk el. A jobb oldali monitor vagy oldalképet mutat vagy információt sérüléseinkről, pajzsunk energiaszázalékáról, fegyvereink állapotáról, de van egy harmadik állása is, ilyenkor az ASF cuccokat tudjuk kezelni.

Alsó menüsor kivéve, nézzük a felsőt. Legfelül az iránytű jelzi a tájolóponot. Elég gyakran van éjszakai bevetés, amit egy kis esővel tesznek még zavarosabbá, ezért a rosszabb látás érdekében bekapcsolhatjuk az infraszemüveget. Csupán annyi a változás, hogy mindent sárgában látunk. Az infrakezelő mellett megtaláljuk a zoom kezelőjét. Amíg ki nem próbáltam, addig nem hittem el, hogy milyen hasznos. A felsorolásból talán csak a Jump Jet maradt ki, amit érdemesebb a space-el kezelni, úgyis kézre esik.

Nagy előnye a játéknak, hogy választhatunk custom küldetéseket is. Beiktathatunk cheateket, amikkel a végsőig megkönnyíthetjük a játékot, ráadásul az összes fegyvert és ASF felszerelést használhatjuk.

## Tipppek és trükkök

– Harci vértjeink jó megválasztása nagyon fontos. Sokszor érdemesebb a gyors páncélt választani, mint az erőset. Hiába van az ellenségnek Heavy Suitja és erős fegyvere, ha gyorsabbak vagyunk. Például az egyik konvojos küldetésben nem érdemes a hátsó védőkkel párbajozni, gyorsan elé kell vágni a menetnek, és onnan támadni aknával vagy bárhogy...

– Nem szabad egyszerre sok lassú fegyvert vinni, mert mire feltöltődik, addigra kilyuggatják az irhánkat, arról nem is beszélve, hogy addig az ellenség pajzsa is töltődik.

– Több olyan küldetés is van, ahol keresni kell valakit, valamit – adott körzetben. Ez elég könnyű feladat, de ha nem találjuk őket, érdemes szétszóródni – persze miután az ellenség nagy részét szétvertük.

– Felderítő küldetésekben a zoom nagyon hasznos...

– Nem mindig érdemes szemből (az útról) támadni a védett területeket, mert a védőtornyokat általában az út mellé telepítik.

– Főntről könnyebb lefelé támadni, mint fordítva.

– Legvégül! Az O és a H gombbal játék közben konfigurálhatunk ezt-azt.

Nagyon jót szórakoztam a játékkal az igazán valóságos küldetések során. (Ha szétlőték a mechanikánkat, egymás után romlanak el a fegyverek, zörög kattog az egész, a kép meg vibrál, mintha túlmelegedett volna a monitor). Izgalmas lett a kerettörténet, jók a küldetések, nagyon összehangolt az



Keringő, úgy táncol, ahogy én fűtyülök

egész. Még az installálás is rendkívül kultúráltra sikerült – szerencsére DOS-os. Igaz, hogy 100 MByte a teljes install, de érdemes selejtezni a vinyón, mert kis installal P100-on is rengeteget tölt küldetés előtt. Ja, és küldetés közben a PrintScreenre automatikusan .PC(-)X képet lop.

Júpi



Az ellenség bőrében... pfuj



**AKCIÓ/KALAND**

**GAME-PORT**

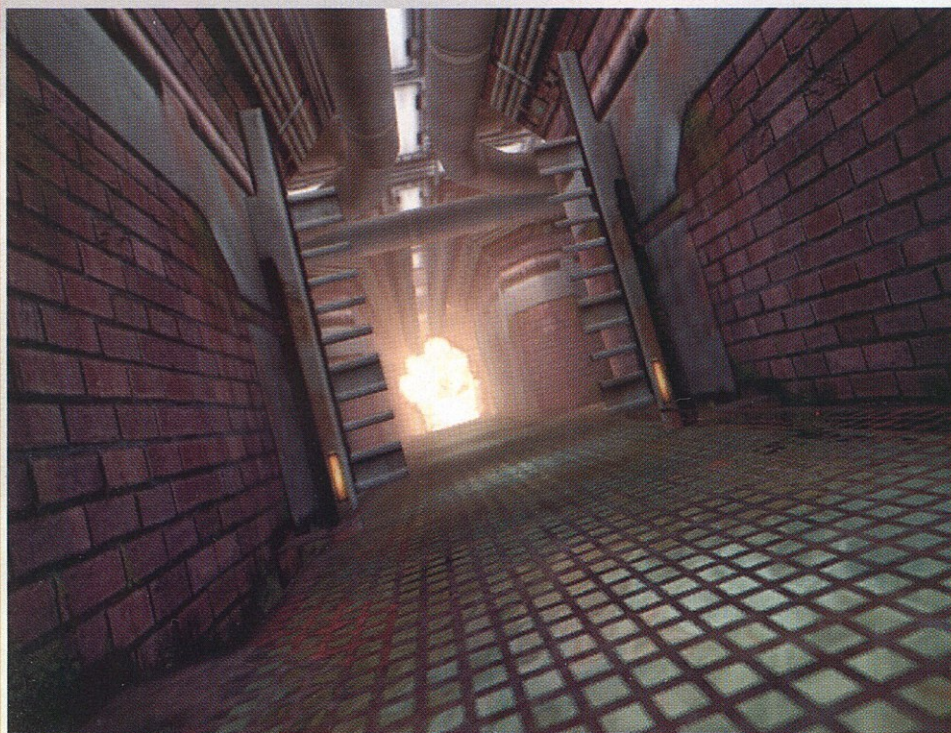
**ZAK VISSZATÉR ÉS JOBB MINT VALAHA! MÁLA A XATRIX FEGYELMEZETT CSAPATÁNAK, TALÁN EZ LESZ AZ ELSŐ OLYAN FOLYTATÁS, AMI A MEGHATÁROZOTT IDŐBEN KÉSZ LESZ, AZAZ A VÉGLGES VERZIÓ NAPVILÁGOT LÁT MÁRCIUSBAN. ÁDDIG IS EGY PICIT A JÁTÉK HÁTTERÉT FESZEGETJÜK...**

**A**Xatrix cég a Cyberia című akció/kalandjátékával tört be a piacra. Azóta Zak, a renegát computer-kalóz már komoly elismerést szerzett a játékosok körében. Most a Xatrix legfőbb célja, hogy még egy kicsit növelje Zak népszerűségét a Cyberia2 megjelenítésével. A Cyberia2, mi tagadás, folytatás, de nehogy azt higgyük, hogy csak egy Cyberia klón egy új történettel. A második rész nemcsak az előző rész technikai megoldásaival készült, hanem bemutat két újabbat is, ami valószínűleg szilárd mérőföldkő lesz a játékkészítés menetében. Ezenfelül a Cyberia2 rekord idő alatt készült el. A terv az volt, hogy tavaly karácsonyig megjelenik, alig egy évvel az első rész után. A legtöbb nagy játékiró cég, amely folytatást készít (Wing Commander IV, 11th Hour) általában egy évvel van lemaradva a határidőtől – a hasonló stílusú játékok, mint a Wetlands és az Alien Odyssey csak most jelentek meg. A Xatrix abban reménykedik, hogy mindig egy lépéssel az első rész előtt fog járni és nem esik a másolás megálázó kátyújába. A Cyberia, amiből eddig 200000 da-

# CYBERIA Resurrection



Ez ugyan egy átvezető animáció, de amint a két lentli képernyőfotóból kitéjük, a játék is profin renderelt



Hát, itt bizony valami nagyot durrant... Csak meg ne legyintsen a szele...

rabot adtak el és ezzel még nincs vége, meglehetősen gyorsan, közel tíz hónap alatt készült – ami a fergeteges animációs technikát látva nem semmi (ha nem elégednél meg a képekkel, a CD-X februári számán találsz egy természetes animációt)!

A Cyberia2-ben Zaknak – hibernációs álomból ébredve (ezt mintha már láttuk volna valahol?!) – ki kell derítenie, mit történt vele, és hogy maradt-e a Cyberia létesítménynek működőképes része. Bár a játék hasonlít az első részre, sokkal kidolgozottabb. Ezt bizonyítja, hogy egy gigabyte-nyi adat lett elosztva két CD-n. Ezenkívül kiegészül egy csomó újítással is. Az egyik ilyen, hogy el tudunk pusztítani bármit a környezetünkben (na jó, a kilőhető objektumok száma természetesen véges). Ha megcélzunk egy előttünk repülő motoros jár-



A legelső pályák egyike



# ERIA2 reaction



Ha jól látom, ebből a menetből is győztesen kerülünk ki – utánam az özőnrobbanás...

őrt és nem öt találjuk el, hanem mondjuk a mögötte lévő benzintartályt, az hatalmas robbanással fog eltűnni. Az előző rész egyik nagy hibája az volt, hogy mindig ugyanott jelentek meg az ellenségek, így könnyű volt végezni a küldetéssel. Ez most megszűnt! Hála a Xatrix programozóinak, soha nem fogunk megenni egy-egy pályát, hiszen minden egyes próbálkozás alkalmával az összes ellenség máshonnan fog előkerülni. Egy új felvevő módszert is alkalmaztak, amivel hősünk mozgása sokkal folyamatosabb és életszerűbb lesz. Sőt, nemcsak szebb, de nagyobb is: néhol a kép egyharmadát is betölti!

Hogyan csinálták mindezt szoros tíz hónap leforgása alatt? „Magic!” – válaszolja kurtán Derek McLeish, a Los Angeles-i Xatrix cég igazgatója és társtulajdonosa. De azért bevallja bizalmasan, hogy még nem játszották



Az alagútban aknákat is kell kerülgetnünk



Na, Zak, hogyan igazodsz ki egy ekkora mamut-hangárban?!

ki minden adujukat. Nevetséges, de igaz, hogy a Xatrix legnagyobb előnye a kis létszáma! Az eredeti csapat, amely az első Cyberiát készítette, kilenc főből állt, ez a szám mostanra 22-re gyarapodott (tessék csak megnézni a Wing Commander IV stáblistáját – két oldal apró betűvel). De még így is csak kis halak a játékirás pocsolójában az igazi nagy cápához képest, mint például az Electronic Arts, a Spectrum HoloByte vagy a Sierra On-line. A nagy programozó cégeknél több tucat játékot írnak egyszerre, ami igen csak megosztja a cég tehetségeit. Így lehetséges, hogy egyik-másik játék nem lesz annyira szuper és kidolgozott, ezenkívül pedig akaratlanul is harcolni kezdenek egymás ellen a különböző csoportok a cég fejesének elismeréséért, ami elég sok bonyodalmat okozhat. „Cégünk legfőképpen arra koncentrál, hogy EGY nagyon jó játékot dobjon piacra, tehát a kicsiségnek is vannak előnyei” – mondta McLeish, az ő szavának pedig nyugodt szívvel hihetünk. Azelőtt, hogy a Xatrixet létrehozta, olyan nagy cégeknél dolgozott, mint a Gillette, Atari és a Panavision és ott sem mint takarító vagy portás. Sőt olyan helyeken is megfordult igazgatóként, mint a Velocity, aminek a Spectre sorozatot köszönhetjük.

Na de, visszatérve a játékhoz, kaptunk egy Cyberia2 demót. Igaz, ez is csak 5 percnyi akciót tartalmaz, mégis azonnal magával ragadott a progi hangulata. Sajnos a demo még tartalmazza azt a hibát, amiért nem tudtam a saját gépemem elindítani már az első részt sem: kizárólag SoundBlastert támogat – a végleges verzió több hangkártyát ismer. A Cyberia2 mindazt nyújtja, amit a készítői ígértek. Az ellenfelek tényleg máshol jelennek meg – bár nem nagy eltéréssel. Az animáció fenomenális, tartok tőle, hogy nem PC-n tervezték, hanem SGI-n. A játék végigviteléhez a különféle akciójeleneteknél („szokásos” lövöldözés a szembejövő űrhajókra, motorosokra, ágyúkra, kóválygás a támaszponton, közben kézfegyverrel kicsinálni a felbukkanó öröket stb.) egy kis gondolkodás (logikai játékok) is szükségeltetik. Bizakodva nézek a jövőbe. Reméljük betartják a szavukat, és mire ez az írás megjelenik, már javában játszunk a végleges verzióval!

**El Capo & Zong**  
(táraslapunk, a PC Entertainment nyomán)



KÁRTYAJÁTÉK

GAME-PORT

TAVALY NOVEMBERBEN ÍRTAM A COREL HOME SZOROZAT EGYIK NYITÓ DARABJÁRÓL, A WILD CARDS-RÓL. AZÓTA VÁROM A FOLYTATÁST, A WILD TABLE GAMES-T, AMELYBEN RÉGI ISMERŐSEIMMEL JÁTSZHATNÉK JÓ KIS TÁBLÁS TÁRSASJÁTÉKOKAT, DE HÁT HOGY, HOGY NEM, CSAK NEM AKAR MEGÉRKEZNI A DISZTRIBÚTOROKHOZ. MR. CHAOS, LÁTVÁ MÉLYSÉGES ELKESE-REDÉSEMET, SZERZETT EGY HIÁNYPÓTLÓ REMEKMŰVET, IMÉ!

# KLASSZIKUS

HOYLE - CLA

zenéből válogathatunk. Ha az animációkat lassúnak talál-  
nánk vagy elégünk lenne belőlük (pl. kártyaleosztás), ak-  
kor a Pace kapcsolót állítsuk „fast”-ra, ezzel gyorsítjuk a  
játék ütemét, ami adott esetben a fölösleges képi effektu-  
sok elhagyását jelenti. Az animációk esetenként még így is  
darabosak egy kicsit, de ha ezen sikerül magunkat túltel-  
ni, akkor felhőtlen szórakozásban lesz részünk!

Mi a választék? Kezdem azokkal a játékokkal,  
amelyeket már ismerhetünk a Windows valamelyik  
verziójából. Ilyen például a pasziánsz, amit itt is *Solitaire*-nek  
hívnak. A játék ugyanaz, a különbség mindössze annyi,  
hogy kettős kattintással nem lehet a lapokat a „helyükre”  
küldeni. Az Options menüben állítható, hogy hány kártyát  
húzzon fel egyszerre, az utolsó hány kártyát mutassa,  
hogyan számolja a pontokat és hányszor mehetünk át  
ugyanazon a talonon. A másik ismerős a *Hearts*, ami  
itthon pikk dámként ismeretes. A lényege, hogy a játé-  
k során minél kevesebb kört (mint szint) vigyünk el,  
s lehetőleg egyáltalán ne vigyük el a pikk dámt,  
vagy vigyük el az összes kört és a pikk dámt!  
Persze vannak különböző kiegészítő szabályok,  
amelyek egy kicsit megkavarják a

van a kézben. A cél, hogy a 10 kártyából a nem lerakható  
lapok értéke kevesebb legyen, mint 10. Ekkor lehet borítá-  
tani, ilyenkor az nyer, aki hamarabb jutott el a borítás-  
hoz. Persze be lehet mondani a borítást akkor is, ha a kri-  
tikus érték több, mint 10. Ilyenkor az ellenfél eldöntheti,  
hogy beleegyezik-e a borításba. Ha igen, az nyer, akinek

A hülyeség nem ismer határokat! Játékleírás  
kapcsán ugyan nem telepítési problémákról  
kéne beszélni, de ezt el kell mondanom, mert  
kírívó eset! Kezdetben minden oké, betesszük a CD-t,  
elindul az Autostart, amelyből kiválaszthatjuk a szokásos  
Sierra-féle telepítőt. A probléma ott kezdődik, amikor a  
telepítő szól a Windows 95-nek, hogy hozza létre a Start  
Menüben a „Hoyle®” foldert, amit a Win95 rögtön  
„Hoyle”-re konvertál. Ettől kezdve a telepítő hosszú más-  
odpercekig csak „bután néz”, majd közli, hogy egyetlen  
shortcutot sem tudott létrehozni. A procedúrát a „telepít-  
és sikeresen befejeződött” felirat zárja. Aki-  
nek ezután még játszani van kedve, az keresse  
meg és indítsa el a Sierra\Hoyle alkönyvtár-  
ban (alapértelmezés szerint) a SierraWH állomá-  
nyát vagy vegye ki, majd tegye vissza a CD-t,  
mert akkor már a Run is kiválasztható az  
Autostart menüből! Nem tudom, hogy ezt csak  
a PanEuro Win95-tel játszsa-e el, mindeneset-  
re baráti vállvergetés a Sierrának is és a  
Microsoftnak is.

Amire egyetlen szavam nem lehet, az a gra-  
fika minősége. Érdemes 640x480-ra visszave-  
nni a felbontást (a 256 szín javasolt) és így elin-  
dítani a játékot, ekkor ugyanis leveszi az ab-  
lakkeretet, amitől az embernek az az érzése  
támad, hogy nem is windowsos játékkal játszik.  
Nagyon kellemes a hang is, többféle aláfestő



Nehéz a Hearts üzleti (Business) partnerek ellen



Igy néz ki, de vajon miről szól a Cribbage?

kevesebb pont maradt a kezében. A pontosztokodás után  
jön a következő menet, s hasonlóan a Heartshoz, a játé-  
knak akkor van vége, ha valaki átlépi a 100 pontot, de itt ő  
lesz a győztes.

A régi szép úttörő táborok emléke már csak messziről  
dereng, s vele együtt a makaó szabályai is feledésbe me-  
rültek, de úgy emlékszem, mi ezt egy kicsit másképpen  
játszottuk, mint ahogy az a *Crazy Eights*, azaz „örült  
nyolcasok” névre hallgató játékban történik. A cél ugyan-  
az: minél hamarabb megszabadulni a kezünkben levő kár-  
tyáktól. A játék a talon tetején levő lap felcspapásával in-  
dul, erre a kártyára kell vagy ugyanolyan színű, vagy  
ugyanolyan számú lapot tenni. Ha nem megy, húznunk  
kell – ennek körülményei az Options menüben állíthatók.  
A nyolcas speciális lap, bármikor kirakható, tulajdonosa  
megszabhatja, hogy melyik színnel folytatódjon tovább a  
játék. A „totál örült nyolcasok” (*Very Crazy Eights*) tí-  
pusban egyes lapok további speciális jelentést kapnak, így  
például kettesre kettést kell tenni vagy kettőt húzni (lásd  
hetes a makaóban), a bubival kihagyhatjuk a körből a kö-  
vetkező játékost, a királyra pedig megfordul a kör iránya!  
A győztes a partnerek kezében maradt lapok átlagát ír-  
hatja fel, és itt is az nyer, aki előbb eléri a 100 pontot.

Az észjátékok kedvelői ugorjanak egy bekezdést,  
most ugyanis a Fekete Péterrel lesz szó! Amerikai meg-  
felelője az *Old Maid*, s mi tagadás, nem kell hozzá túl  
sok ész. A játék elején kiosztásra kerül az összes lap,  
köztük egy Troll kártyával, ami esetünkben a Fekete  
Pétert szimbolizálja. Miután a kiosztott lapokból min-  
denki lerakja a párokat, a bal oldali partnertől húz egy  
lapot. A játék az utolsó pár lerakásáig tart. Akinél a  
Troll maradt, az az első alkalommal szarvat növeszt, a  
másodiknál bezöldül, a harmadikra pedig végbe megy a  
teljes átalakulás



Nyanyus, a béka kicsi, nyálkás állat! Nem neked való ez a dáma!

dolgot; beállítható, hogy ki kezdjen, legyen-e  
lapcsere a játék elején, a pikk dáma üsse-e a  
köröket, s hogy melyik mikor dobható el elő-  
ször. A leosztás végén minden elütotött kör egy  
pontot ér, a pikk dáma 13-at. Ha valaki elvi-  
szi az összes kört és a pikk dámt, akkor a  
másik három játékos fejenként 26 pontot ír.  
A játéknak akkor van vége, ha valaki elérte a  
100 pontot; az nyer, akinek a legkevesebb  
pontja van.

Aki ismeri a klasszikus rómit, az próbálja  
ki amerikai variánsát, a *Gin Rummy*-t. Az ál-  
talam ismert rómihez csak a játék menetében  
(„húzok egy lapot – dobok egy lapot”), illetve  
a lerakható lapok szabályában hasonlított.  
A játékot ketten játszák, egyszerre 10 lap

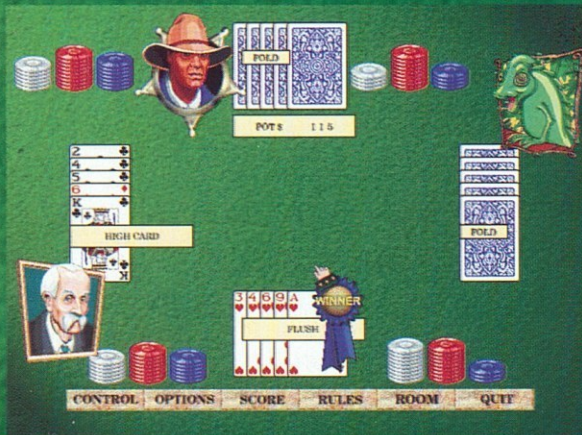


# S JÁTÉKOK

## SSIC GAMES

Utolsóként hagytam a pókért, amit szerintem mindenki ismer. A Hoyle-féle variáció semmiben sem különbözik. Kezdetben mindenki \$500-ról indul, s aki „eléri” \$50-et, az kiesik. Paraméterként beállítható az induló tét, illetve hogy a lapcsere előtt és után mennyi lehet a maximális emelés. A póker játsszák – talán időigényes-

Utoljára hagytam a *Backgammon*-t (nem tudom mi a magyar neve, ha egyáltalán van neki). Ezt a játékot nagyon szeretem, de sajnos elég kevés számítógépes megvalósításával találkoztam. Röviden a szabályokról: a tábla négy negyedre van osztva. A mi „otthonunk” a jobb alsó, az ellenfél a jobb felső. A játék célja, hogy az összes korongunkat „hazahozzuk”, majd onnan a tábla melletti kis tálkába leszedegessük őket. Korongjainkat az óramutató járásával ellentétes irányban mozgatjuk, partnerünk pedig azzal megegyezőbe. A két dobókockával dobott értékeket külön-külön kell meglépni, akár egy, akár két koronggal lépünk. Csak olyan mezőre léphetünk, ami üres, vagy mi már elfoglaltuk, illetve ahol az ellenfélnek csak egy korongja van. Utóbbi esetben az ellenfél korongját kiütjük. A kiütött korongok a táblagerincre kerülnek, s gazdájuknak a következő lépésénél gondoskodni kell a játékba hozatalukról. A korongok a partner „otthonából” indulnak, s ha az ellenfél minimum két koronggal védi a dobott belépőmezőt, akkor kima-radunk a játékból. Ha az összes korongunk-



A kopsztás pillanata

ségük folytán – elmenthetők, s egy későbbi alkalommal folytathatjuk.

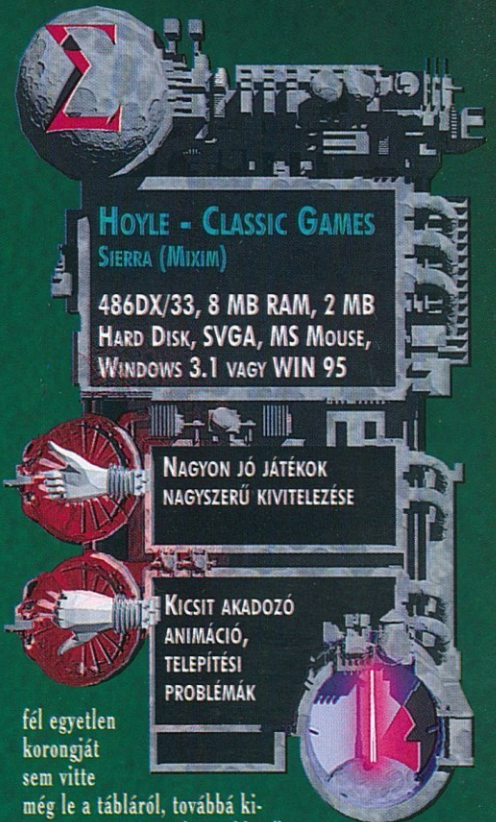
Ennyit a kártyajátékokról. Szándékosan nem foglalkoztam a *Cribbage* című játékkal; ennek kapcsán viszont elmesélem, hogy a szabály magyarázatokkal nem vagyok megelégedve. Egy multimédiás játéktól elvárható volna, hogy látványos és célravezető módon mutassa be, hogyan kell az adott játékot játszani, illetve, hogy mi mikor és miért történik. Nos, a Hoyle egy 15 soros fatáblán teszi mindezt, ami biztosan nagyon célravezető, de technikailag körülbelül annyi virtuozitás van benne, mint mondjuk a CD-X megjelenítő programjában (nem mintha nem értékelném a saját műveimet, de a Sierrától ennél egy kicsivel többet vártam). A *Cribbage* sorsára jut a *Bridge* is, amelyről most szintén nem értekezem; megtették ezt már nálam jóval hivatottabbak.

Ezzel rá is térhetünk a táblán játszott társasjátékokra. Ezekből kettő van, az egyik a *Checkers*, magyarul dáma. Ez nem hiszem, hogy különösebb magyarázatra szorulna, inkább arra hívom fel a figyelmet, hogy az amerikai változatban a király (dámában abból lesz király, aki bemegy az ellenfél alapvonalára) csak egyet tud lépni, szemben az általam ismert szabályokkal, ahol a király bármelyik irányba korlátlan számú mezőt léphet. Ezek szerint az amerikai dáma királyoknak csak annyi kiváltságuk van, hogy hátrafelé is tudnak haladni. Nem egészen értem, hogy jön ez ide, de beállítható, hogy korongok helyett békák ugráljanak a sakk táblán, továbbá az Options menüből még felajánlható döntetlen is, amit nem kötelező az ellenfélnek elfogadnia, illetve feladható egy kilátástalan játék.



Az aminált figurák nagyon csúnyán tudnak nézni...

kal „hazaértünk”, akkor megkezdhetjük a leszedegetésüket. Egy korong akkor szedhető le, ha a tálkától annyi mezőre áll, ahányat dobtunk, illetve ha nincs ilyen korong, akkor közelebbi is leszedhető, ha nincs távolabbi, amivel le lehetne lépni. Még egy fontos dolgot hagytam ki: ha a dobókockával két egyforma számot dobtunk, akkor azt a számot jutalmából négyszer léphetjük le. A játék végén minden fennmaradt korong annyi pontot ér, ahány mező távolságban van a tálkától. További jutalom pont jár – és *Gammon*-nak hívják –, ha valaki úgy nyer, hogy partnere egyetlen korongot sem vitt le a tábláról. Ennek folyománya a *Backgammon*, amely akkor áll elő, ha győzelmünk pillanatában az ellen-

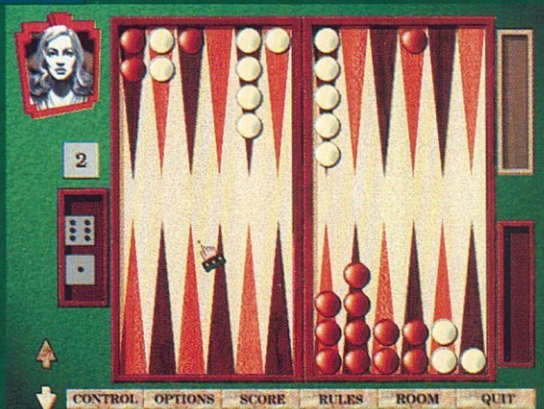


fel egyetlen korongját sem vitte még le a tábláról, továbbá ki-ütött vagy a mi „otthonunkban” tartózkodó korongja van. Ennyit gyorstalpaló tanfolyamként, a többi kiderül a játékból.

Ezek után beszéljünk az ellenfelekről, akik három kategóriába lettek sorolva! Az *Animated* kategóriában rajzfilmszerű figurák kerültek, akik beszélnek és képeket is vágnak a játékok során. Mindegyik figura más-más játékban jó, az erről szóló információt a nevére kattintva kapjuk meg. Ha nem vagyunk bevők multimédiás játékosokra, akkor választhatunk az őket szimbolizáló ikonok közül az *Icons* kategóriából, egy ikon ugyanis nem beszél és nem grimaszol, ha veszít. A *Business* kategóriában „igazi” ellenfelekre találunk, akik keveset beszélnek és nagyon tudnak játszani. Egyébként a partner erőssége minden játékban külön állítható (*Response Time*). Az már teljesen természetes, hogy kiválaszthatjuk, hogy milyen háttér előtt, milyen zenei aláfestéssel kívánunk játszani, s milyen mintázatú legyen a kártyapakli.

A telepítési és apróbb grafikai nyugóktól eltekintve remek szórakozást nyújt a Hoyle Classic Games. Utoljára talán az Activision-féle *Mahjonggnak* örültem ennyire. Nagyon sajnálom, hogy csak kölcsönkaptuk a Miximtól, mert így hamarosan vissza kell nekik adnom.

The Richfielder



Úton a győzelem felé, a fél csapat már „otthon” van



megjelenünk  
minden  
honap  
elején

PC-X  
MAGAZIN







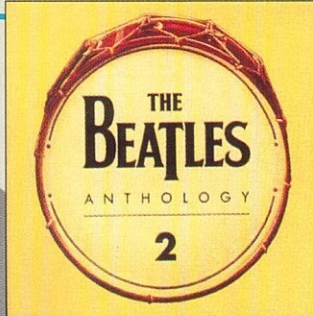


**MUSIC CITY****PREMIER**

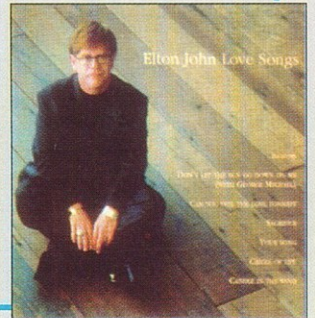
# MUSIC CITY

**DRAGON GYÖRGY ZENEI KALANDOZÁSAI****THE BEATLES - ANTHOLOGY 2 (EMI-QUINT)**

Eszméletlen világsiker, tömegnyomor, sorbaállás jellemzi azokat a helyeket, ahol az Anthology 1 megjelent. Az antológia második része is hasonlóan kirobbanó sikerre számíthat, ugyanis nem mindennapi felvételek hallhatóak rajta. Soha meg nem jelent alkotások mellett (Real Love) régi Beatles dalok rögzített, de annak idején a szalagtárbá dobott verziói szerepelnek nagy számban. Olyan dalok, mint a Help!, Yesterday, Taxman, Eleanor Rigby (csak vonós verzió!), Strawberry Fields Forever, I'm The Walrus, You've Got To Hide Your Love Away...

**ELTON JOHN - LOVE SONGS (POLYGRAM)**

Nem teljesen friss, de nagy meglepetést okozó album. Ennek oka leginkább az, hogy még a kiadó számára is váratlanul nagy siker lett – video kiadvány formájában is kapható. Mi lehet a titka? Először is a szép szerelmesdalok, amelyeket Elton John 25 éves pályafutásából válogattak össze erre az albumra. Másodszor pedig talán az, hogy a magyar nép talán sokkal romantikusabb, mint ahogy azt elhítheti magáról. Pedig egy szép lírai dal, egy kellemes románc, egy szerelmes tekintet mindennél többet ér.

**DEEP PURPLE - PURPENDICULAR (BMG)**

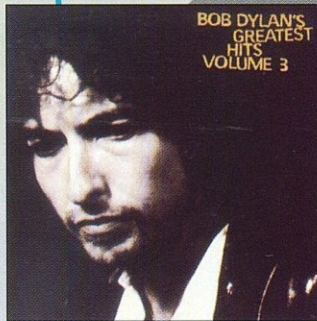
Nagy-nagy várakozással helyeztem CD lejátszómba a Deep Purple új albumát, ugyanis zenéjük nagyban befolyásolta gyermekkori fejlődésemet. Amellett, hogy Ian Gillan csodás énekhangja most is megfogott, valahogy az album már nem ugyanazt a Deep Purple-t tartalmazza, amelyet én 10-20 évvel ezelőtt annyira kedveltem. Pedig



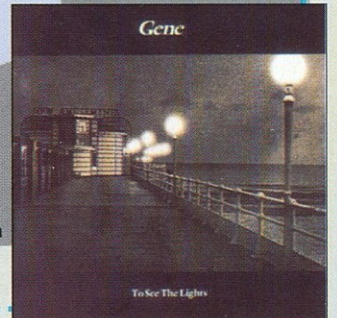
korrekt hard-rock lemezről van szó, csak nagyon hiányzik Ritchie Blackmore, Jon Lord pedig túl keveset használja a Hammondot. Egyébként nem rossz, amolyan Ian Gillan Band stílusú Deep Purple lemez.

**BOB DYLAN'S GREATEST HITS VOLUME 3 (SONY MUSIC)**

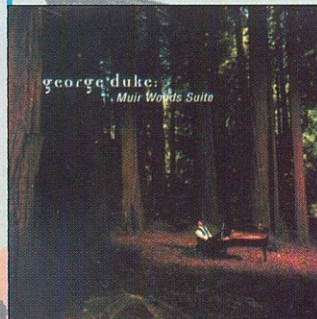
Az emberiség történelmében mindig voltak hősök. Ez manapság is így van, hiszen Bob Dylan is nyugodtan besorolható ebbe a kategóriába, azok közé, akik művészetükkel oly sok amerikai fiatal életét befolyásolták. Ez a lemeze két szempontból is érdekes: egyrészt még soha ki nem adott felvételek is szerepelnek rajta, másrészt pedig úgynevezett CD-Plus formátumú. Ez utóbbi azt jelenti, hogy számítógépes track is található rajta, amely egyéb érdekességeket is tartalmaz a művészről, aki már életében halhatatlan lett.

**GENE - TO SEE THE LIGHTS (POLYGRAM)**

Hűséges olvasóim talán még emlékeznek rá, hogy réges-régen egyszer már írtam a Gene zenekarról. Már akkor is feltűnt, hogy roppant tehetséges társulatról van szó. Az akkori problémám ma is megvan, ez a stílus, de erről nem ők tehetnek. Az új brit rockzene még nem nagyon tudott gyökeret verni Magyarországon, pedig a brit szigeteket előzőnlőtték az ilyen stílust játszó zenekarok, gondoljunk csak a Blurra, Portisheadre és az Oasisra. Csak remélni tudom, hogy ez a irányzat felváltja majd szépen lassan a ma uralkodó lábdob alapú zenei világot.

**BEL CANTO - MAGIC BOX (WARNER)**

Tromsøe. Tudja valaki, hogy ez a város a világ mely szegletében található? Szerintem nem túl sokan sejtetik. Elárulom: az észak sarkkörön túl, Norvégiában. Ez az a hely, ahol a Bel Canto megalakult. Lemezükön igen érdekes zene hallható, olyan amely ázsiai, indiai hangzásokat ötvöz dance ritmusokkal, illetve afrikai vagy közel-keleti kézi dobok ütemével. A legérdekesebb az egész dologban, hogy mind ezt norvégok követték el, a sarkkörön túlról.

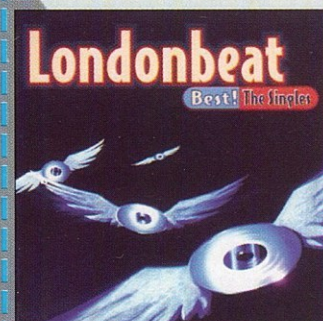
**GEORGE DUKE - MUIR WOODS SUITE (WARNER)**

A Jazz egy csodálatos műfaj. Nagyon széles korlátok között mozog, invenziós zeneszerzést, briliáns előadásmódot tesz lehetővé, és megpróbálja elkerülni a sablonokat. Ez a lemez jól példázza előbbi kijelentéseimet, ugyanis a virtuóz zongorista, George Duke fiatal korának legszebb emlékeit elevenítette fel, amikor kedvenc helyéről szvitet komponált. Társai az emlékezésben Stanley Clarke, Chester Thompson, Paulinho Da Costa és a Lille-i L'Orchestre National voltak. Igazi jazz gyöngyszem!

A Jazz egy csodálatos műfaj. Nagyon széles korlátok között mozog, invenziós zeneszerzést, briliáns előadásmódot tesz lehetővé, és megpróbálja elkerülni a sablonokat.

**LONDONBEAT - BEST! THE SINGLES (BMG)**

A Music City mostani kiadásában már volt szó bölcsőringatásról. Nos, a Londonbeat is ott volt, mikor egy stílus napvilágot látott, ugyanis a UK-dance megszületése körül babáskodott úgy 6-8 éve. Mára ez a stílus minden mennyiségben és mindenütt (vízcsap, könyök stb.) megtalálható, aminek én is örülök, hiszen felüldülést jelent a lábdob alapú zajkeltés világuralmában. Egy a lényeg: a Londonbeat kellemes dance zenéje, ismert, régi slágerei még sokakat foglalkoztatnak, bulizásra, bulizásra kényszeríteni.





## OASIS - (WHAT'S THE STORY) MORNING GLORY? (SONY MUSIC)

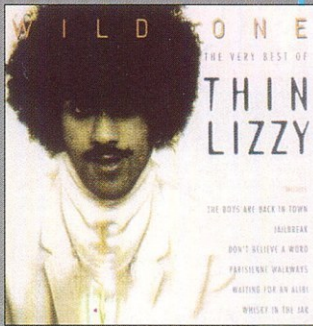
Wow! A brit rock egyre magasabbra szárnyal. Egyre újabb és újabb albumokat (és egyre kiválóbbakat) készítenek a brit zenekarok. Az Oasis, úgy néz ki, magasra állította a mércét. Új lemezők ugyanis CD-tartó állványom olyan szekciójába kerültek, ahol a sűrű meghallgatásra ítélt zenei remekművek szerepelnek.

Miért is olyan jó ez a lemez? Azért, mert mindent elsőprő lendületű, pozitív energiákkal teli, igazi dögös rock'n'roll, amely (ahogy írni szoktam) méltó képviselője az egyetemes brit rockzenének. Magyarán: nagyon jó!



## THIN LIZZY - WILD ONE (POLYGRAM)

Sajnos, amióta feltalálták a rockzenét, azóta mindig vannak híres zenészek, akikre emlékeznünk kell. Ennek a lemezőnek is egy ilyen szomorú eset az aktualitása, ugyanis Phil Lynott, a Thin Lizzy basszusgitáros-énekesje idestova tíz éve nincs már közöttünk. Ez a nem túl vidám évforduló ihlette a Mercury kiadót arra, hogy a rockzene bölcsőjét ringató zenekarnak is legyen egy igazi, digitálisan feljavított válogatásalbuma. Nagy slágereik közül néhány, amely megtalálható a CD-n: Chinatown, The Boys Are Back In Town, Waiting For An Alibi, Whisky In The Jar...

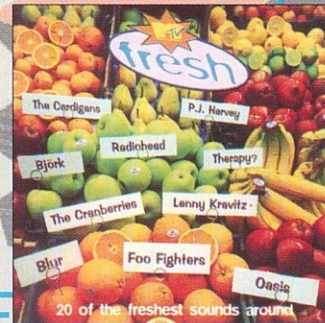


## MTV FRESH (EMI-QUINT)

A lemezkiadás karácsonyt követő téli álmában sok-sok válogatás lát napvilágot. Ennek az az oka, hogy a nagy durranások még nem készültek el, a családok még csak most ocsúdnak karácsony pénzügyi rohamának sokkjából. Vannak persze jó válogatások is, mint a Fresh.

Ugyanis amióta hazánkban csak komplikáltan fogható az MTV Europe, az ott látható yuppie, új-brit-rock, ill. alternatív-rock stílus sem zenében, sem képből nem érkezik el hozzánk.

Most itt az alkalom, hogy a Blur, Therapy?, Oasis, Radiohead, Bates, Selig, Whale stb. segítségével újra egy kicsit MTV nézőnek érezzük magunkat.



## EGYÉB ÉRDEKESSEGEK GYU BÁCSI LEMEZJÁTSZÓJÁBAN

### Kispál és a Borz - Űl (PolyGram)

Mit is mondjak még erről a jó Kis pécsi, alternatív zenekarról, amelynek legfőbb ismérve, hogy előnyükre használták fel hiányos zenei tudásukat? Új lemezők is rop-pant érdekes. Pont olyannyira, mint az előzőek voltak.

### Seven Mary Three - American Standard (Warner)

A Grunge zene az új brit rock amerikai megfelelője. A jó öreg rock'n'roll nyomdokaiból kiindulva rázták le a rockzenére tapadt szennyet, és új megvilágításba helyezték a gitár-ritmusgitár-basszus-dob formációt. Nos, a Seven Mary Three egy ilyen grunge zenekar.

### A Walk In The Clouds (BMG)

Pár lépés a mennyország címmel nálunk is vetítették ezt az édes-bús latin-romantikus filmet, amelynek kísérőzenéje található a CD-n. Csúcspontja a Mariachi Serenade. Én hallottam élőben: csodaszép!

### The Sound Of Hollywood (PolyGram)

Mega-klasszikus hollywoodi filmzenéket gyűjtöttek össze az albumra. Olyanokat, mint: Jurassic Park, King Kong, Csillagok Háborúja, E.T., Elfújta a szél stb. Ajánlott azoknak, akik imádják a hollywoodi filmzenéket.

## AMANDA MARSHALL - AMANDA MARSHALL

(SONY MUSIC)

Hatalmas, bongyor haj, hatalmas bluesos hang jellemzi Amanda Marshallt – éppen az ő debütáló korongja fog CD-játszómban. A kanadai énekesnő istenáldotta tehetség: a szaksajtó egyenesen a 90-es évek Janis Joplinjának titulálja, nem is érdemtelenül. Lemezővel mégis van egy apró problémám: fantasztikus blues hangja nincs eléggé kihasználva, a dalok nem teszik igazán próbára briliáns képességeit, amelyek ugyan néha-néha megcsillannak, de csak rövid időre. Azért felfedezője, az ismert gitáros, Jeff Healey igazán büszke lehet Amandára.

AMANDA MARSHALL



## MAX SHARAM - A MILLION YEAR GIRL

(WARNER)

Eklektikus? Erőteljes? Figyelemfelkeltő? Bizony az! Max Sharam, akinek első lemezőt van szerencsém kezemben tartani, elég érdekes egyéniség. Először is, mert ausztrál, másodsor pedig, mert kapcsolódik a világegyetem szívveréséhez. Ez a dolog talán furcsán hangzik elsőre, de érthetővé válik megnézve a lemezőrítót, amelyen látszik, hogy Max szívén viseli a világ sorát. Engem egyébként már csak egy dolog izgat: vajon mi lehet a ház mögött? Jó lenne megtudni...



## VOICE OF THE BEEHIVE - SEX & MISERY

(WARNER)

Ha valaki szeret borzasztó szexis lányokat nézegetni, a lemez borítóját semmi pénzért ne hagyja ki. Aki szeret szexis hangokat hallgatni, az gyorsan csúsztassa ezt a lemező lejátszójába, ugyanis érdekes hanglényben lesz része. A hírek szerint ez a társulat élőben is elég jó, olyannyira, hogy minden idők legszexisebb koncertezőinek tartja őket a szakma, ami pedig nem semmi! Csak annyit említenék meg rólok: kellemes, szexis, borzongató, vibráló és színes zene. A lányok pedig...



## Abba - Oro - Grandes Exitos (PolyGram)

Bizony, bizony, kedves olvasóim, az Abba Gold című aranylemező spanyol verzióban is megjelent, amelyen a zenekar halhatatlan slágereit spanyolul énekel! Az én szívem meg örömködik...

## JÁTÉK

### BMG játék

Nemrég jelent meg Ákos fantasztikus koncertlemező. Mikor készült a felvétel?

### EMI-Quint játék

Tina Turner új lemező mostanság jelenik meg. Melyik James Bond film dalát énekelte nemrégiben?

### Warner játék

1. Tracey Chapman nemsokára hazánkban koncertezik. Pontosan mikor?
2. Mr. Big új lemező is mostanság várható. Mi volt eddigi két világlágerik címe? (egy is elég!)

A nyeremények kizetták, illetve maxi CD-k!



FILM AJÁNLAT

PREMIER

# ÍGY KÉSZÜLT: TOY STORY

**KEDVES MOZIRAJONGÓK... AZAZ KÓDEREK... NO MEG COMPUTER-JÁTEKOSOK... ILLETVE SOFTWARE FOGYASZTÓK... VAGYIS ANIMÁCIÓK SZERELMESEI! VAN ITT NEKTEK VALAMI, AMITŐL ÉGNEK MERED A HAJATOK: A JÁTÉKHÁBORÚRÓL, ANGOLUL A TOY STORYRÓL LESZ SZÓ.**

A történet szerint a két főhős, Woody (felhúzható dugmagép, cowboy rongybaba) és Buzz (igazi „zűr-lény” csillagharcos) rivális játékok Andy gyerekszobájában. Buzz Lightyear megjelenésével egy csapásra felfordul a gyerekzsoba rendje, elhódítja a többi cimborát, kisajátítja Andyt, és személyiségávarából kifolyólag igyekszik megmenteni az univerzumot. Aztán egyszer kikerülnek a „zárt osztályról” a hús-vér nagyvilágba, ahol elkezdődik az igazi kalamajka.

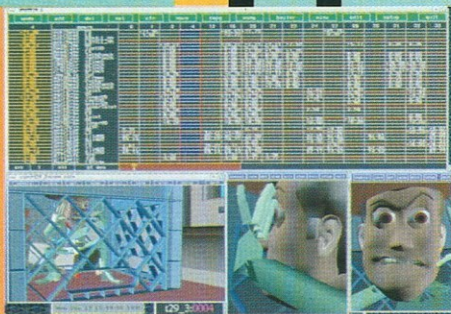
A Walt Disney Pictures animátorai és a Pixar számítógépes stúdió profi programozói közreműködésének az eredménye ez az „egész estés”, 77 perces animációs film, amelyben egy szemernyi „igazi” kamerafelvétel sincs, minden egyes képkocka renderelt. A Disney Stúdiót mindenki ismeri, csak úgy ömleszt magából a szebbnél szebb rajzfilmeket. Eddig is használtak számítógépet az animációk elkészítésének megkönnyítésére, de hogy mindent számítógéppel generáljanak, arra eddig még nem volt példa. A Pixar cég CAPS (Computer Animated Production System) nevű programja itt és most debütált egy teljesen új céllal: mindent művi úton létrehozni a RenderMan nevezetű Oscar-díjas programmal. Azon túl, hogy a karakterek, hátterek számítógéppel készüljenek el, az a különleges feladat is felmerült, hogy olyan felületet kellett kialakítani a kezeléséhez, melyet az „analóg” gondolkodású Disney animátorok is megértenek és kezelni tudnak. A végeredmény az a 110.064 képkocka, amit a moziban levetítenek nekünk, halandóknak.

A feladat meglehetősen bonyolult, egy emberre kivetítve 10 évig tartana csak a modellek elkészítése! A 400 modell közül 76 karaktermodell, s némelyiket akár 50.000 soros modellprogram „alakít”, mint például a főszereplőt, Woodyt. Neki „csak” 712 animációs változója van, ebből 212 arcát, mimikáját írja le, és 15 árnyékféleség, valamint 26 különböző textúra segít az élethűség kialakításában. A Pixarnál százötven Sun SPARC-station napi 24 órán keresztül számolt. Összesen 800.000 óra gépidőt használtak fel, egy képkocka leghosszabb kiszámolási ideje 14,3 óra volt, a legrövidebb pedig 5 másodperc, az átlag 1,23 óra. A teljes, kész filmkockák 500 Gigabyte háttértárolót igényeltek, az eltárolásra került információ pedig 2 Terabyte-ra rúg (2048 Gigabyte...), lementve 1200 CD-ROM-on fért el, a teljes átáramlott adatmennyiség pedig – nem vicc – 34 Terabyte-ot tett ki!!!

„A komputergrafika újdonságai számomra azért olyan izgalmasak, mert fényt vetítenek a jövőbeni, még tágabb lehetőségekre. Ez egy vadonatúj médium, és üttörőnek lenni csodálatos érzés” – nyilatkozta Ralph Guggenheim producer. A film se semmi, tükön ülve várjuk, hogy megpillanthassuk, eddig sajnos csak részleteket láthattunk. Bővebb információért ugorj el a WWW.TOYSTORY.COM Internet címre, ahol képeket, .WAV hangokat is találsz.



Alakuló gipsz-Pittbull – a türelmes fiatalember a főbb pontokat digitalizálja



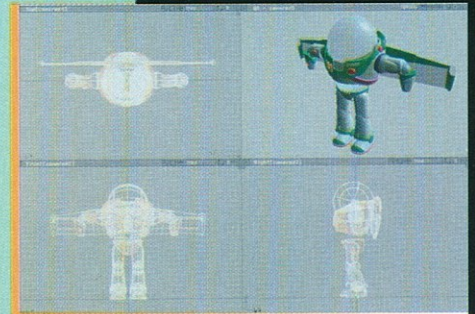
„Vágóasztalra” kerülnek a renderelt képkockák: a végeredmény 77 percnyi rajzfilm



Akciójelenet a párkányon Sylvester Stallone és dublőrei nélkül



Ha nem történik hamarosan valami, Woodyból olvadt műanyag-objekt lesz



Így néz ki a rebellis főhős a munkasztalon, a 3D Stu... illetve dehogya, a Pixar saját tervezésű animációs tervezőjében



Majdnem végleges kutyuli. A film készítői nem az ILM valószínűleg technikáját alkalmazzák, inkább rajzfilmet készítettek



Főhősünk, Woody barátokozik ellenségével – később legjobb haverjával – Buzz Lightyearrel.

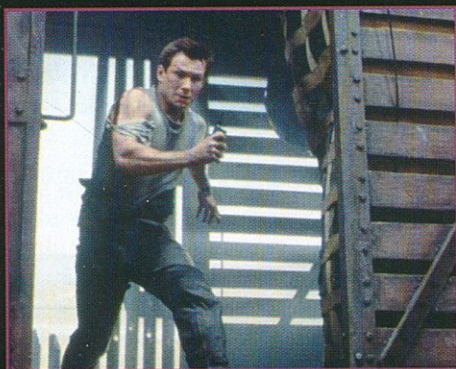
Newlocal és Mr. Chaos



# FILM AJÁNLAT

FILM AJÁNLAT

PREMIER



## Szemtől szemben (Heat)

Rendező: Michael Mann, InterCom, április

Szuper! Robert de Niro és Al Pacino egy filmben, méghozzá egymás ellen! Neil McCauley (de Niro) hivatása: bűnöző. Csak ehhez ért. Nincs felesége, családja, nincs senkije a világon, barátai is csak a bűntársai, mert ebben a szakmában számolni kell azzal, hogy „annak, aki balhékból akar megélni, semmi olyan nem lehet az életében, amit ne tudna azonnal hátrahagyni, ha a kopók feltűnnek a sarkon.“ Társai közül az egyiknek a balhé az élete, a másik Las Vegasban szórja el azt a pénzt, amit összerabol. Különböző sorok, célok, életek futnak össze ebben a bandában. Egy dolog azonban mindannyiukban meg egyezik: a pénz érdekében szinte bármire képesek – egyezőval profik.

McCauley és bandája kirabolnak egy fegyverekkel biztosított furgont. Ez mind nagyon „idilli“, viszont mindenkinek vannak ellenségei – jelen esetben a rendőrség, ahol az ügyvel Vincent Hannat (Pacino) bízzák meg, aki dermesztően hidegvérű és a munka megszállottja...



## A halál napja (Strange Days)

Rendező: Kathryn Bigelow, UIP-Duna Film, április 25

James, „The Terminator“ Cameron szerint egy lépés és itt van 2000. A világban új média tűnik fel. Voltál már bedrótözva? Szűz vagy? Ez nem TV! A szinapszisok információadata minidiscra mentve. Egy kis darab mások életének boldog vagy szörnyű perceiből. Nem csak látod és hallod, érzed is amit a másik. VELED történik. Óriási lehetőségek nyílnak meg, ha rákapsz magad. Betörhetsz, gyilkolhatsz, s közben az adrenalin szerteárad ereidben. Igaz, illegális a használata, de az élmény mindenért kárpót. A fekete piacon megkaphatsz mindent, amit csak akarsz. Aki szállítja az „élményt“ lemezen, olyan, mintha a gyónatód lenne, vagy a pszichiátered. Általa csatlakozol a lelked I/O portjához. Ő a Mágus, s elég csak rágondolni, hogy mit akarsz – máris a TIÉD. Akarod? Mindezt honnan tudom ilyen jól? Nos, én – Nero (Ralph „Quizshow“ Fiennes) – is Mágus vagyok. Bár az életem nem olyan szép, mint azt sokan hiszik. A nőm – Faith (Juliette „Natural Born“ Lewis) –, akit szerettem, elhagyott. Valaki vadászik rám egy „élmény“ miatt, ami nincs is nálam. Ráadásul egy másik lány, Lornette (Angela „Tina“ Bassett) ment meg. Csak érteném, hogy ez miért velem történik meg? Talán azért, mert közeledik 2000?



## Rés a pajzson (Broken Arrow)

Rendező: John Woo, InterCom, április

Deakins (John Travolta) és Hale (Christian Slater) az amerikai légierő B3-as lopakodó bombázó repülőgépének pilótái. Kettőjük kapcsolatát a pilótaszékben csakúgy, mint civilben az alárendeltség jellemzi. Deakins az idősebb, a bölcsőbb, a jobb; Hale a fiatal, zöldfülvű és gyengébb. Mégis van valamiféle baráti viszony közöttük. Egy alkalommal szokványos berepülést tartanak a pilóták, de kettő igazi atomtöltetű rakétával. A felszállás után minden rendben működik és egy nem várt pillanatban Deakins „kimutatja a foga fehérjét“. Pisztolyt szegez Hale fejének, de a fiatal pilóta időben reagál, s megpróbálja a fegyvert kicsavarani társa kezéből. A dulakodás után Deakins katapultálja Hale-t, a rakétákat kioldja, ledobja a sivatagba. Rádióan a központnak lejelenti, hogy a gép irányíthatatlan és katapultálni fog. Jól tudja, hogy megbízik a sivatagban várják őt és a rakétákat. Megkezdődik egy államszintű zsarolás a rakétákért és az egymás közti harc a két egykori barát között...



## Jane Eyre

Rendező: Franco Zeffirelli, UIP-Duna film, április

Franco Zeffirelli rendezésében ismét egy csodálatos történetet láthatunk, melyben Jane Eyre (Anna Paquin) egy nincstelen, árva kislány a főszereplő. Gonosz nagynénje nem nézi jó szemmel, hogy Jane okosabb, tehetségesebb saját gyermekeinél, ezért elküldi egy szigorú leányiskolába, ahol folyamatos megaláztatást kell elviselnie. A mostoha körülmények között mégis barátra talál, egyik gyönyörű, vörös hajú társában. A sors azonban nem kegyes, mert legkedvesebb barátja meghal. Évekkel később az ifjú Jane (Charlotte Gainsbourg) Thornfieldbe szegődik nevelőnőnek, hogy a kastély állandóan távollevő urának törvénytelen leányát – Adele-t – tanítsa. Az ódon falak titkok rejtenek. Néha fel-fel bukkan egy ismeretlen szolgálat, és időnként fura, vérszóló nevetés hallatszik. Amikor Rochester (William Hurt), a kastély ura hazaérkezik, a véletlen folytán furcsa kapcsolatba kerül Jane-el, s a lány szerelmes lesz belé. A idő azonban bebizonyítja, mennyire reménytelen ez az érzélem, és milyen kegyetlen titok lapul a ház mélyén...

InterCom:

Milyen szerepet játszott John Travolta a Ponyvaregényben?

UIP Dunafilm:

Küldd be Juliette Lewis másik két filmjének címét!



MICROSOFT

MÉLYVÍZ

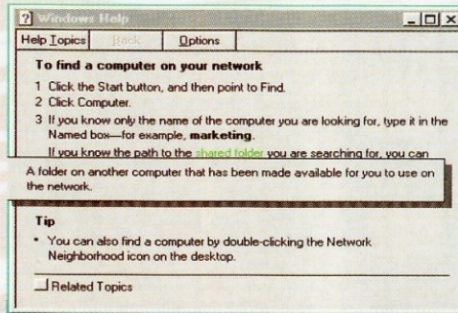
KINEK NEM VOLT MÉG SZÜKSÉGE A SÚGÓRA? Egy jól megírt SÚGÓ PROGRAM AKÁR AZ ADOTT ALKALMAZÁS TELJES DOKUMENTÁCIÓJÁT IS TARTALMAZHATJA, EHHEZ NYÚJT TÁMOGATÁST A WINDOWS 95 HELP FEJLESZTŐ KÉSZLET.

# Windows 95 Help Authoring Kit

elő a fejlesztő által elhelyezett kulcsszavak szerint, akár több SÚGÓ file-ban. A Keresés pedig a SÚGÓ file-ban szereplő összes szó gyűjteménye alapján teszi lehetővé a témák felkutatását. További újdonságok, hogy a SÚGÓ témák részleteit közvetlenül másolhatjuk

részletesen tárgyalja a project fejlesztés meneteit, de például a SHED kezelését csupán két oldalon intézi el. A macróléírását elég elszórtan és röviden tartalmazza a dokumentáció. Az online Help használata sem a megszokott, hol a hagyományos módon kezelhető, hol oktató kártya jellegű.

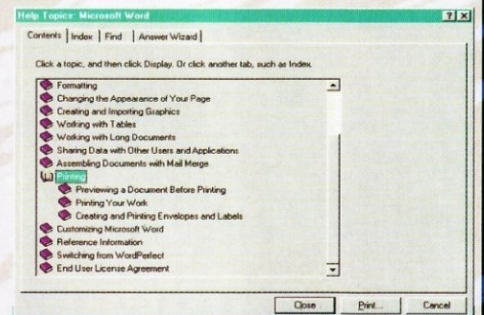
A programokat a könyvhöz csatolt CD lemez tartalmazza 1.7 Mb terjedelemben. Egy ekkora adathordozón elfért volna néhány konkrét példa forrásállománya, nem csupán hivatkozás azok megvalósítására. A SÚGÓ alapelemei a téma file-ok, ezek elkészítése általában Wordben történik. Jó lenne hozzá egy sablon, mint ahogy volt az 1992-es kiadású Windows Help Authoring Template-ben.



## Néha a helphez is elkelle egy Help!

a clipboardra, további akár 255 másodlagos ablak nyitható, új nyomógombok definiálhatók, új parancsok (font, színbeállítás), több mint 20 új macró, a Training Card – oktató kártya – segítségével visszacsatolás létesíthető a program és a SÚGÓ között.

A fejlesztőkészlethez tartozik egy Help Workshop, amivel létrehozható a SÚGÓ project file-ja, lefordíthatók és tesztelhetők a témáfile-ok. A SHED (Segment Hypergraphics Editor), amivel a SÚGÓ file-ban elhelyezett ábrák helyzet érzékeny témaválasztásai készíthetők el; valamint a dokumentáció, ami elég



## Ez egy Windows 95-ös help...

int az a nevéből is kiderül, ezzel a programmal a Windows 95 alkalmazásokhoz fejleszthetünk SÚGÓ file-okat, felhasználható Windows NT 3.51-es vagy nagyobb verzióhoz és korlátozásokkal a Windows 3.1, illetve Windows for Workgroupshoz is.

Mi az újdonság a WinHelp 4.0-ban? Először is a bejelentkezési ablaka változott meg, ami három fület tartalmaz. A Tartalom jelzi ki a SÚGÓ file hierarchikus felépítésében a különböző témák címeit. A Tárgymutató a WinHelp 3.1 Keresés ablakának újratervezett változata, a felhasználó témakeresését segíti

**A MICROSOFT HARDWARE-EKNEK ÁLTALÁBAN KÉT JELLEMZŐJE VAN: SOKKAL DRÁGÁBBAK, MINT A HASONLÓ TERMÉKEK, VISZONT TÖBBNYIRE A MINŐSÉGÜK IS ARÁNYBAN ÁLL AZ ÁRUKKAL. EZ A KÉT DOLG ELMONDHATÓ A MICROSOFT EASYBALLRÓL IS.**

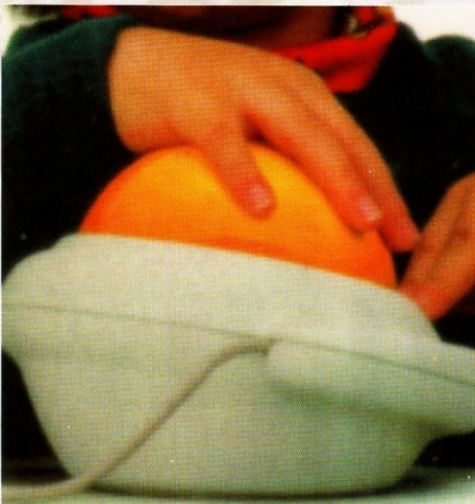
A Microsoft EasyBall 2-6 éves gyerekek számára tervezett és készített trackball, vagy közkeletű nevén „hanyattgér”. Gondolom a PC-X olvasóinak többsége ugyan túl van ezen a koron és ahhoz még fiatal, hogy már gyermeke legyen, de talán akad a családban olyan rokon (öcs, hűg, unokatestvér stb.), aki már érdeklődik a számítógépek iránt, de még időnként fizikai korlátokba ütközik. Azzal most nem kívánok foglalkozni, hogy a gyermek hogyan éri fel az asztalt, a billentyűzetet, mert ismerve találatékonyságukat, általában nem ez szokott a gond lenni. Mármost a gyerek gondja, mert nekem is be kellett szereznem egy billentyűzetet a lányom részére, mert kettőnknek kevés volt egy.

Annál komolyabb gondot jelenthet, hogy a mai programok, főleg az őket érdeklő programok egészrel működnek, és ezeket a rácsalókat nem az ő kezeikhez méretezik. A Microsoft, miután maga is kiadott jó pár olyan CD-t, amelyet ennek a korosztálynak szánt (pl. Scholastic's Magic School Bus és Explorapedia sorozatok), úgy gondolta, kéne valamilyen eszköz, mert az egészrel történő hadakozás elveheti a kedvét egyeseknek. (Bár személyes tapasztalataim azt mutatják, hogy a gyerek a jó programért még az egészrel is hajlandó szenvedni.)

Így született meg az EasyBall, a nagy – tíz centi átmérőjű – sárga gömb a hozzávaló kb. 6x1,5 cm-es nyomógombbal, stabil alapokra helyezve. Az EasyBall alján körbe gumi tal-

pak vannak, így az asztalra helyezve nem csúszik. De kihasználva, hogy két méter hosszú „zsinór” lóg, akár ölje is vehető. Maga a mechanika igen masszív, a játékgyártó cégek szavaival élve „törhetetlen”. Ami ugyebár azt jelenti, hogy

feltárva láthatjuk, hogy három görgő támasztja meg a golyót és a két érzékelőt finom rugók nyomják a gömb szélének. A gömb két felének illesztésénél kisebb „huplik” vannak, de ezt csak a kezünk éri, a kurzor teljesen egyenletesen mozog.



## Nem is olyan nehéz ez az Easy Ball...

csak komoly erőfeszítések árán és megfelelő szaktudás birtokában tudja a csemete darabokra törni. (Magyarul, ha akarja összetörni, de magától nem fog szétesni.) Az eszköz belsejét

Kimondottan hasznos, hogy – a megfelelő DOS-os és windowsos meghajtókat telepítve – egyszerre csatlakoztathatjuk gépünkhez az EasyBallt és az egeret. (Nekem a Windows 3.1-es meghajtó valamiért nem akart működni, de mind DOS-ból, mind Windows 95-ből valóban egyszerre ment a két mutatógató eszköz.) Így nem kell ki-bedugdosni az egeret és az EasyBall csatlakozóit, viszont néha nem árt egy magasabb polcra rakni a játékszer, ha dolgozni is szeretnénk. Bár az is igaz, hogy vita esetén csak a szülői tekintély segíthet, mert a gyerek – némi rutinnal – gyorsabban tudja mozgatni a kurzort az általa kiválasztott irányba, mint mi az egerrel.

A dobozban az EasyBallon és meghajtólemezen kívül találunk még egy Microsoft Explorapedia: The World of Nature CD-t is, ami valóban megfelelő ösztönző lehet az eszköz elsajátítására és a floppy lemezen egy Pointerland nevű kisebb programot, ami segít a kicsiknek abban, hogy megtanulják az EasyBallt vagy akár az egeret kezelni.

Egyedüli negatívum – a már említett Win 3.1-es problémán kívül – amit elmondhatok az EasyBallról, az az ára: boltolt függően 9-10,000 Ft-ba kerül. Így nem valószínű, hogy tömegcikk válik belőle, pedig maga az ötlet szerintem nagyon jó és a kivitelezés is profi. De ez az ár elriaszt(hat)ja a vevők nagy részét.

Giraffe

Giraffe



# Bookshelf 1996-97 Edition

**MENETRENDSZERŰEN MEGÉRKEZETT A MICROSOFT SORON KÖVETKEZŐ BOOKSHELF KIADÁSA. BÁR ALAPJAIBAN NEM SOKAT VÁLTOZOTT, AZ ELŐZŐ RÉSZEK HASZNÁLÓI IS TALÁLNAK BENNE ÚJDONSÁGOT, AKI PEDIG MÉG NEM TALÁLKOZOTT A SZERŐZATTAL, ANNAK RÖVIDEN ELMESÉLEM, MIRŐL IS VAN SZÓ.**

**M**int a neve is mutatja, a program egy könyvespolc, melyen most nyolc könyv helyezkedik el. Az első a „*The American Heritage® Dictionary of the English Language, Third Edition*”, amely egy ismert értelmező szótár elektronikus kiadása. Mindazok hasznát látják, akik rendelkeznek némi angol tudással, de azért szembekerülnek ismeretlen dolgokkal, ill. szeretnék csiszolni nyelvismeretüket. A tényleg kevesek által ismert dolgok mellett olyanok is megtalálhatók benne, mint pl. minek az összevonásból keletkezik az it'll. A következő könyv a „*The Original Roget's Thesaurus of English Words and Phrases*”, egy tezaurus, vagyis szinonimaszótár. Angolul levelezőknek vagy publikálóknak nyújt nagy segítséget, mikor a kívánt szónak megadja a lehetséges szinonimáit. Érdekes, hogy az „*üditőitalok*” címszó alatt a sokféle ital felsorolásában megtalálható a Coca Cola, de hiányzik a Pepsi Cola. Hiába, az örök ellentéteket nehéz feloldani... Kívánságra a kiválasztott szót be is tudja másolni a clipboardra vagy ami még kedvezőbb, Wordbe, illetve Excelbe. Ekkor a beillesztett szinonimánk így néz ki:

tomato juice  
*The Original Roget's Thesaurus of English Words and Phrases (Americanized Version)* is licensed from Longman Group UK Limited. Copyright © 1994 by Longman Group UK Limited. All rights reserved.

Bár ez utóbbi lábjegyzetként szerepel, nem vigasztal a tudat, hogy ezt minden egyes beszúrásnál megkapom. Excelnél ez még jobb, ott a beillesztett szóval ugyanabba a cellába kerül. Minden tisztelem a szerzői jogé, de valahol utat kéne adni a gyakorlati használhatóságnak is...

Aki mindenféle híres emberek mondásaival szeretne villogni, annak igazán megfelelő eszköz a „*The Columbia Dictionary of Quotations*”, mely sok-sok idézetet tartalmaz, mindenféle témában. Az általános műveltség ismeretanyagának nagy részét *The Concise Columbia Encyclopedia* segítségével tehetjük magunkévá.

Az előző kiadásokhoz képest megújult a világatlasz, most a „*Concise Encarta World Atlas*” segíti tájékozódásunkat a világban. A szokásos tulajdonságok persze megmaradtak, vagyis a térképek ábrázolásán túl írott információt is kaphatunk egy vizsgált országról, megtekinthetjük zászlaját, meghallgathatjuk himnuszát. Ez utóbbi számos esetben csak emlékeztet az eredetire, még akkor is, ha valamilyen tisztességes MIDI eszközön próbáljuk megszólatatni.

A világ fontosabb eseményeit a „*The People's Chronology*” sorolja elénk, az időszámítás kezdete előtti időktől napjainkig. Persze sok minden hiányzik belőle, ami a különböző kultúrák eltérő érdeklődési köréből fakad.

Egyszerű felsorolás formájában tárja elénk a tényeket a „*The World Almanac® and Book of Facts 1996*”, – például



a klasszikus zeneszerzők listájában találhatjuk meg Liszt Ferencet.

Új kötet is helyet kapott a polcon, az „*Internet Directory 96*”. Ebben mindenféle téma elérési helye megtalálható, Harrison Ford homepage-ének címe ugyanúgy, mint a békák kipreparálásáról szóló bemutató. Nagy előnye, hogy a keresés off-line módban történik, viszont ha elhatároztuk, hogy hova szeretnénk látogatni, a program automatikusan létrehozza a kapcsolatot. A kérdés csak az, hogy milyen gyorsan avulnak el a CD-re rögzített hivatkozások.

Összefoglalva, most sem tudok mást mondani, mint az előzőeknél: hasznos információkat hordoz, de tartalmára rányomja bélyegét az amerikai kultúra. Sok multimédiás anyag található benne, de kezdő angol tudással nehéz vele banni.

BigZoo

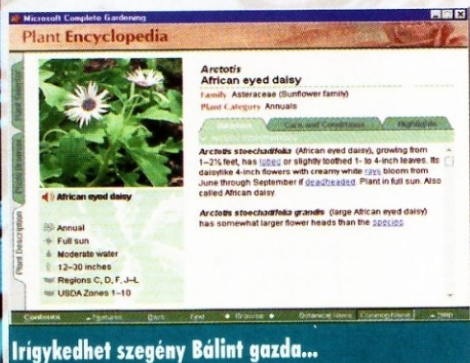


Paul Gauguin és némi tahiti idill...

## Complete Gardening

**EGYES HOME TERMÉKEK CSAK BIZONYOS RÉTEGNEKNEK SZÓLNAK. A COMPLETE GARDENING TÖRTÉNETESEN A TALAJ TERMŐ RÉTEGÉT CÉLOZZA MEG. EBBŐL KÖVETKEZŐEN NAGYVÁROSBAN, FELHŐKARCOLÓKBAN NEM SOK ESÉLYE VAN.**

**E**llenben, ha valakinek van egy kis hétvégi telke, esetleg kertés házban lakik, annak érdemes szemügyre venni ezt a programot. Egyetlen aprócska feltétel, hogy a birtokunkban lévő területnek Észak-Amerika keleti és nyugati partja között, esetleg a Hawaii-szigeteken kell elhelyezkednie. Ha ezt a problémát leküzdöttük, nézzünk bele, mi is kell a kertészkedéshez arafaélé!

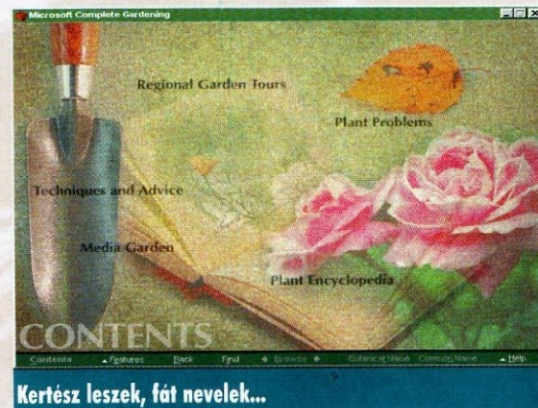


Irigykedhet szegény Bálint gazda...

Először is némi növényismeretre. Miután beállítottuk a körzetet, amelyben kertészkedni szeretnénk – ez nálam szerényen Hawaii –, részletes listát kapunk az ott termeszthető növényekről. Mivel ez rengeteg fajt foglal magában, ezért számos kritériummal lehet szűkíteni a kört. Ilyen például a növény virágjának színe, víz- és talajigénye, természetesen az időszaka és így tovább. Itt a keresés név alapján történik, de akinek gyönyörködni van kedve, az a böngészővel ezt is megteheti – így látvány alapján is kiválaszthatjuk a nekünk tetsző virágokat. Az adatbázisban szereplő minden egyes növény igényeiről igen részletes információt kapunk.

Akármiilyen gondos kertészek vagyunk, sajnos érhetik növényeinket mindenféle bajok, betegségek. Ezekről, ezek megelőzéséről és kezeléséről sem feledkezünk meg kerti kalauzunk. A bemutatott képek segítségével magunk is diagnosztizálhatjuk a bajt, s nekiláthatunk a szakszerű elhárításnak.

Külön fejezet szól a munkánk során használható technológiákról és hasznos tanácsokról. Ez magába foglalja a



Kertész leszek, fát nevelek...

pázsit gondozásának trükkjeit, vagy a zöldség- avagy konyhakert kialakításának szempontjait. A *Media Garden* egy multimédiás bemutató kereke, amelyben egy kert rajzán választhatjuk ki az egyes témaköröket, az ez alapján megjelenő listából pedig a megtekinteni kívánt képet, animációt vagy filmbejátszást.

Az anyag leglátványosabb része a diaporámaszerű körséta, melyet számos tájegység számos kertjében tehetünk, szakszerű idegenvezetés mellett.

A kiadvány kivitelezése izléses, a hordozott információ valószínűleg minden igényt kielégíti. A kezelőfelület magában hordozza a téma jegyét, így például az egyszerű kis kéziszerszám képében mutatkozik, a lapozást pedig egy katicabogárral lehet végezni. Mindezek alá kellemes jazz terít puha szőnyeget. Ízig-veéig amerikai az anyag, s ez egyben óriási hátránya is. Szívesem megnézném ugyanazt európai viszonyokra áttelve. Addig felveszem a fűszoknyámat, s megyek, megkapálom a kókuszokat.

BigZoo



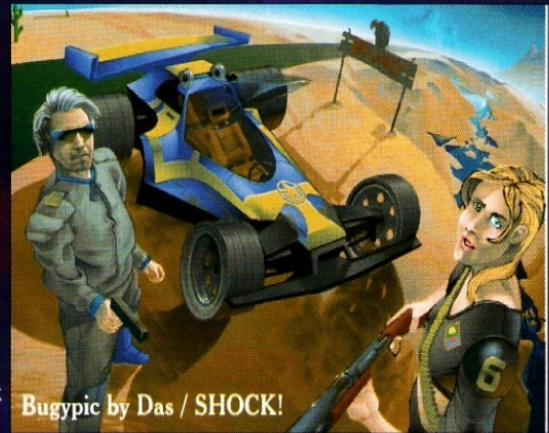
DEMOZÓNA

PREMIER

# DemO Zóna

AZ ELŐZŐ CIKKBEN MEGTÁRGYALTUK, HOGYAN CÉLSZERŰ FELÉPÍTENI A SAJÁT KIS 3D RENDSZEREDT, MOST NÉMILEG KONKRÉTABB PROBLÉMÁKKAL IS FOGLALKOZNI FOGUNK, DE KEZDJÜK AZZAL, AMI AZ ELŐZŐ CIKKBŐL KIMARADT: HOGY NÉZZEN KI A 3D OBJECT FORMÁTUMOD? EZT ÉRDEMES JÓL ÁTGONDOLNI MÉG AZ ELEJÉN, MERT IGY SOK KELLEMETLEN-SÉGTŐL MEGKÍMÉLHETED MAGAD (EZT SAJÁT TAPASZTALATBÓL MONDHA-TOM). AKKOR NÉZZÜK MEG EGY EF-FÉLE FILE FELÉPÍTÉSÉT!

kább legyen 32 bites az a nyomorult koordináta adat, mint hogy később, ha majd szükség lesz rá, a kibővítésével problémázz. Egy jó tanács: a formátum kezelhetőségén és az egész 3D rendszer sebességén is sokat dob, ha az egyes blokkok hosszát a 2 valamelyik hatványára egészíted ki. Így, ha a program el akarja érni például a 23. polygon adatait, akkor nem kell a 23-mat a polygon-adatblokk méretével szorozni, hanem egyszerű bitléptéssel kiszámolható a megfelelő cím. Ezzel egyébként reserved byte-okat is nyerhetsz, amelyek a későbbiekben még jó szolgálatot tehetnek. A pont adatok leírásánál szó esett a ponthoz tartozó normálvektorokról is. Ez elsőre marha nagy hülyeségnek hangzik, mert ugye egy pontnak nem lehet normálvektora, de ez valójában annak a síknak a normálvektora, amely a pontot tartalmazná, ha az object le lenne kerekítve. Durva közelítéssel megkap-

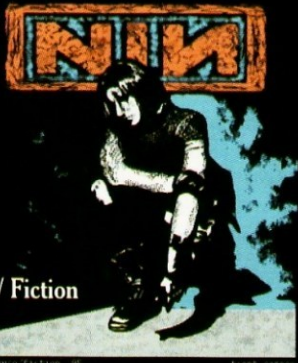


Bugypic by Das / SHOCK!

**D**okumentációs rész: ide kerülhet például az objectet alkotó pontok és polygonok száma, meg minden más egyéb, ami még az eszedbe jut (object neve, típusa stb.).

Pont adatok: itt kéne leírni az object pontjainak adatait, amelyek többek között lehetnek a pont koordinátái (X,Y,Z), a ponthoz tartozó normálvektor koordinátái (X,Y,Z). Ez Phong, illetve Gouraud shading esetén lehet érdekes, később még lesz róla szó. Bármilyen mást is tartalmazhat, ami a pont dokumentálásához még szükséges lehet (a pont száma, esetleg valami szín adat a különböző shadingekhez).

Polygon adatok (na itt van pár dolog): a Polygonot alkotó pontok sorszáma, a polygon normálvektora, a polygon típusa, a polygon színe, esetleg a sorszáma, meg még ezernyi baromság, ami most éppen nem jut az eszembe, de nem is túl fontos. Itt is érvényes az, amit már az előző cikkben leírtam, hogy nem érdemes a hellyel spórolni, in-



Neuro / Fiction

hatjuk ezt az értéket, ha a ponttal érintkező polygonok normálvektorait átlagoljuk. Ennek ugyan nem sok köze van az eredeti Phong algoritmushoz, de a gyakorlatban így is jól fog kinézni. Még egy fontos dolog, mielőtt továbblépnénk, például a polygon pontjainak száma. Ez általában három vagy négy szokott lenni, de

speciális esetekben elképzelhető több is. A legkézenfekvőbb megoldás, ha a polygonunk három pontból áll. Ennyi pont határoz meg egy síkot, tehát ebből bármilyen felépíthető, ráadásul hibalehetőségeket is kizárhatunk vele (a négy pontból álló polygon esetében nem biztos, hogy mind a négy pont egy síkban helyezkedik el). Viszont a négy pontos polygon bizonyos esetekben gazdaságosabb lehet (például egy kocka 6 négyszögből felépíthető, viszont háromszögből már 12-re van szükség). Ha a véleményemre vagtok kíváncsiak, én mindenképpen a háromszöges megoldást javaslom az egyszerűsége miatt, arról nem is beszélve, hogy a 3D modellek többsége is ezt használja.

Akár bele is vághatnánk a dolog gyakorlati részébe, a 3D forgatás leírásába. Mindenekelőtt következzen néhány képlet.

A 2D elforgatás képlete:

$$x' = x * \cos(a) - y * \sin(a)$$

$$y' = y * \cos(a) + x * \sin(a)$$

Ennek ismeretében már nincs is más dolgunk, mint megforgatni az objectet mind a három tengely körül:

$$1. x' = x * \cos(b) - z * \sin(b)$$

$$2. z' = z * \cos(b) + x * \sin(b)$$

$$3. y' = y * \cos(c) - z' * \sin(c)$$

$$4. z' = z' * \cos(c) + y * \sin(c)$$

$$5. xx = x'$$

$$6. x' = x' * \cos(a) - y' * \sin(a)$$

$$7. y' = y' * \cos(a) - xx * \sin(a)$$

Itt most az „a” jelenti az alfa szöveget, „b” a bétát és értelemszerűen „c” a gammát. Az x, y, z a pont eredeti koordinátája, x', y', z' pedig az elforgatott. Az 5. sorban az „xx” változót azért vezettem be, mert a 6. és 7. sorban



808STATE / SHOCK

ugyanarra az x'-re van szükség, viszont ez a 6. sorban új értéket kap, így a 7. sorban már nem az eredeti x' állna rendelkezésünkre. A pontok koordinátái egy 3 dimenziós derekszögű koordináta rendszerben helyezkednek el, amit az origó (0,0,0) körül forgatunk el, így az origóban elhelyezkedő pont koordinátája a forgatás során nem változik. Ezért az objectet érdemes úgy felépíteni, hogy a közepén legyen az origó, tehát mindenképpen előjeles koordinátákkal kell számolnunk.

Arra nagyon vigyázz, hogy számolás közben a részeredményeket mindig a lehető legnagyobb bitszélességen tárold (lehetőleg 32 biten), mert különben nagyon pontatlan lesz a forgatás. Azt meg – gondolom – mondanom sem kell, hogy a sinus számolásához táblázatot használj, és még véletlenül se coprocesszort vagy a Pascal funkcióját. Természetesen a sin(a), cos(a), sin(b), cos(b) stb. értékek azonos a, b, c esetén azonosak, tehát elég egyszer kiszámolni őket egy forgatás alkalmával.

Kal



Törpe by Kal / AstroideA





Max / AstroideA

Tehát már megvannak az elforgatott pontjaid koordinátái, akár ki is lehetne rajzolni őket. Ehhez nem kell más tenned, mint hogy az  $x'$  és  $y'$  koordinátához hozzáadod a képernyő közepének koordinátáit (gy.k.: 320x200 esetében  $x'$ -höz 160,  $y'$ -höz 100), és kiteszed a képernyőre. Így viszont még elég gyíkul nézne ki a dolog, mivel nem számoltunk a perspektívával, úgyhogy ezt is megteszük:

1.  $x' = \text{zoom} * x' \text{ div } (t-z)$ ;
2.  $y' = \text{zoom} * y' \text{ div } (t-z)$ ;

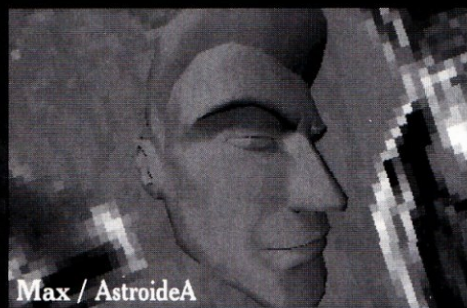
Itt a „zoom” egy tetszőleges érték, és értelemszerűen az object nagyításának mértékét határozza meg. A „t” az origó távolsága a képernyő síkjától – erre nagyon vigyázz, nehogy kisebb értéket kapjon, mint a maximális  $z'$ , mert különben jöföfa „Divide overflow” üzeneteket kaphatsz, vagy egyéb más érdekes dolgot tapasztalhatsz.

A kódolás folytatását lásd a következő hónapban, a továbbiakban olyan eseményről tudósítunk, ahol az előbbieken nyert tudásodat kamatoztathatod.

Mentünk, láttunk, (győztünk), visszamennénk...

A Unicorn az idén is megrendezte Kecskeméten a már hagyománnyá vált Cache-partyt, amely a magyar scene egyik legnagyobb találkozója már évek óta. Ez alkalommal sem kellett csalódnunk, a nagyobb (és kisebb) csapatok, valamint egyéb sceneface-ek érkezésünk táján már benépesítették a terepet. Mikoron pedig beléptünk a földszinti nagyterembe – gépeket és egyéb tartozékokat cipelve – korábban indult csapatársaink és barátaink a terem különböző sarkaiból bümbölő hangládákat túlvölve navigáltak az előkészített asztalok felé. A lepakolás egyébként több mint fél óráig tartott, mivel minden újonnan felbukkanó ismerős üdvözlése félbeszakította a munkálatokat. Túlesve a berendezkedésen, mindenki talált magának elfoglaltságot: egyesek a még hiányos demón dolgoztak, mások pedig nekiláttak Doom-ban, Command & Conquer-ben és más, hálón egymás ellen játszható game-ekben összemérni tudásukat. A legnagyobb népszerűségnek a nemrégiben megjelent Duke Nukem 3D örvendett.

Általában az első nap a terepfelmérés és eszmecsere napja, hiszen sokan csak ilyen alkalmakkor találkoznak az ország másik felében lakó barátaikkal, valamint min-



Max / AstroideA

denki kíváncsi, melyik csapat, mely compókon indul és mivel. A társaságra igazán nem panaszkodhattunk: a terem túlsó végében rögtön feltűnt a lepedőnyi Murmidones logo, élénk színekben pompázó csúcsos sapkájukkal a BrainSucked Team tűnt ki, a bejáratnál balra SHOCK!-os

társaság tanyázott, középen a ByTeam-esek verték a billentyűzetet, mellettünk a Hydrogen alkotott, valamint a partyt megtalálható volt még a Controlled Dreams, Urinate, Promise!, CapaNNa, Exhumers és még sokan mások. (Na ja, a Unicornról sem kéne megfeledkezni...)

Később megkezdődtek a meghirdetett programok: Aurum a ray-tracer-ekről tartott előadást, volt Power PC software bemutató, majd a Doom rajongók estek egymásnak (persze csak virtuálisan), miköz-

ben a moziteremben Mortal Kombat filmet nézhettek a lelki békére vágyók. A népszerűség ekkorra már tudatára ébredt halandó mivoltának, így aztán Kecskemét utcáin gyanús, korgó gyomrú, szomjas és didergő alakok kóricáltak. Az egyetlen fellelhető non-stop élelmiszerüzlet forgalma exponenciálisan nőtt, fordítottan arányosan a party résztvevők pénzügyi helyzetével... Táplálkozás (és italozás) után a közönség jóval kellemesebb hangulatban nyüzsgött tovább. Az arcok visszafordultak a monitorok felé, akit pedig jobban megviseltek az események, az aludni tért.

Másnap reggel nyomokban már érezhető volt az estének szóló izgalom, a készülő műveken dolgozók egyre sűrűbben tekintettek az órájuk felé, társaik pedig egyre feszültebben noszogatták őket. (A helyszínen nemsokára megjelent a Ynev létsíkját és a PC-X-et képviselő

Ami nekem leginkább elnyerte a tetszésemet, az a Goldie című Promise! alkotás. Chip zene, happy design és ugyan nem új, de szépen kivitelezett effektek jellemzik az intrót. Látványos volt az Exhumers kreálmánya is, csak kissé unalmas... A ByTeam intrója pedig átütő lehetett volna, ha egy kicsit több időt szentelnek neki (ebből sajnos mindannyiunknak véges mennyiség állt a rendelkezésünkre...) A nyertes az Urin8 által nevezett Cage, amely össze-  
szen két effektre épül, de ezeket meglepően hatásosan al-



Max / AstroideA

## STATE 808



808STATE / SHOCK

Mr.Chaos is, persze a komplett stáb sem hiányzott – a szerk.) Nem sokkal nyolc óra után az izgalom tetőzött: megkezdődtek a compók. A GFX-ek közül ez első két helyre nehéz volt választani, mivel Das és Kal képe is egyaránt nagyon tetszett (az indult grafikákból és demókból láthattok némi ízelítőt ezen a két oldalon). A muzaxok között elég sok átlagos kivitelű alkotás indult, de néhány (szerintem 3 db) egészen egyedi hangzással lepett meg. Egy apró megjegyzés: a riport során lehetőleg tartózkodunk a nevek említésétől, mivel ez esetleg személyeskedésnek tűnhet és ellentétkéhez vezethet, hiszen mi sem lehetünk teljesen elfogulatlanok. A 64K intro kategóriáról szerencsére nyugodtan kifejtethetem a véleményemet, ezek között AI produkció nem indult. Lássuk!

kalmazza. (Ha minden igaz, akkor az összes nevezett produkció megtalálható lesz majd a következő, az áprilisi IFABO-n megjelenő CDX-en, de ha nagyon kíváncsi vagy, akkor a SCENE-ről is letöltheted.) Az alkotásokról ennyit, a jövőben úgyszólván boncolásra kerül néhány, akkor majd részletesebben szólunk róla... Mindenesetre megjegyzem, hogy nagy örömmel látjuk, a magyar partykon induló stuffok átlagszínvonalára egyre inkább emelkedik, sőt, néhol már megütik a nemzetközi rendezvényeken beadott produkciók szintjét (bár a partyt mindössze két demo szállt ringbe, elsősorban ezek képei láthatók a két oldalon).

No, a compóknak vége, az emberek (?) fáradtan összekaparják földi porhüvelyüket, a nyertesek ünnepelnek, de ők sem bírják sokáig, így aztán az előző éjszakához képest jóval kisebb a zajsztint (bár némelyek az erősítőjüknek nem engedélyeznek pihenőt... Hali, Loy! – a szerk.). A másnap reggel pedig a szomorú búcsúzkodás és a pakolásé. Tomcat szavaival köszönünk el: Don't forget! Scene is about friendship!

Ha az érdeklődésed felébredt a partyk iránt, akkor figyelmedbe ajánljuk a nemsokára Budapestben bekövetkező SCENE'96-ot, amelyről a Hotline News oldalon részletesebb információt is találsz!

Snowman & O-man / AstroideA



Max / AstroideA



INTERNET

MÉLYVÍZ

**ÚGY NÉZ KI, NEM VOLT HAMVÁBA HALT ÖTLET ÚJ SZOROZATUNK BEINDÍTÁSA, HISZEN ALIG EGY HÉTTEL A LEGUTÓBBI SZÁM MEGJELENÉSE UTÁN MÁR MEG IS ÉRKEZETT AZ ELSŐ LEVÉL ÉS KIVÁNSÁG. ANNAK PEDIG KIMONDOTTAN ÖRÜLTÜNK, HOGY AZ ÁLTALUNK TERVEZETT ÉS A LEVÉLÍRÓ ÁLTAL MEGNEVEZETT HELY SZINTE TELJESEN MEGEGYEZETT.**

# Szörfözni mentünk!



nnek megfelelően első célunk az amerikai kosárlabdázás elektronikus fellegvára:

**www.nba.com.** (A témának egyébként is külön aktualitást ad a Game-Portban található NBA Live '96 cikk. – a szerk.) Itt megtalálhatunk mindent és mindenkét, akinek bármilyen köze volt, van vagy lesz az amerikai profi kosárlabdához. Elolvashatjuk a legfrissebb híreket, megnézhetjük a lejátszott mérkőzések eredményeit, a bajnokság aktuális állását (a cikk írásakor, de még a lap megjelenésekor is az alapszakasz hajrája zajlik), a közeljövő mérkőzéseinek csapatait, helyszíneit és időpontjait, illetve hogy mely összecsapásokat közvetíti valamelyik TV adó. Ez utóbbi lista elsősorban az amerikai csatornák műsorát tartalmazza. A site-on külön oldala van az összes csapatnak, így bárki körülnézhet kedvencei háza táján. Sőt, minden egyes játékoskal külön foglalkoznak, így nem csak a "nagy embereket" ismerhetjük meg közelebbről, hanem a "közkatonaikat" is.

Ami külön csemegét jelenthet az ingyencéknek, hogy nem csak egyirányú lehet az adatáramlás, hanem – néha ugyan megkötésekkel, de – mi magunk is beleszólhatunk egyes témákba. Például kérdéseket lehet intézni a játékosokhoz. Amikor utóljára bent járunk, éppen Románia kissé nagyobb képviselőjét a Washington Bullets (jövőre már Wizards) 77-es számú mezét viselő, 7'7" (228 cm) magas George Muresant "hirdették" éppen. De akár szavazhatunk is hónap legjobb játékosára.

És ebben a kincsesbányában természetesen nem csak szö-

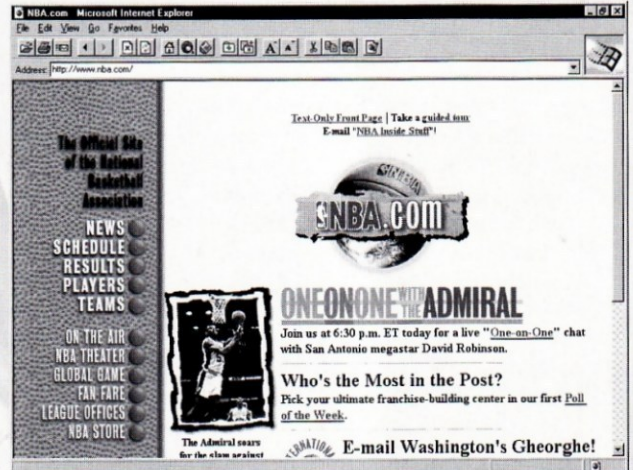
veget, hanem képeket és videó-részleteket is találunk. Kedves levélírónk egyik kérése pont az volt, hogy ha már arra járunk, hozunk magunkkal néhány ilyen kincset. Természetesen ennek örömmel teszünk eleget és útjaink eredményét ki is fogjuk tenni a BBS-re, illetve – a szerzői jogi kérdések tisztázása után esetleg – a CD-X-re is.

Mint azt már a múltkoriban is jeleztük, az egyes témák után kutakodóknak nem mindig kell meglepedniük az először megtalált web oldallal; többnyire érdemes tovább keresgélni. Mi is így jutottunk el az ESPN televíziós társaság site-jára, a **espnnet.sportzone.com**-ra, ahol szintén megtalálhatók az NBA mérkőzések eredményei (mindegyik meccsről részletes beszámolóval), az összesített eredménytábla, illetve a naptár a közeljövő mérkőzéseivel. Találunk híreket minden csapatról: sérülésekről, játékos cserékről vagy edzőváltásról, ha nem is olyan bőségesen, mint az **www.nba.com**-on.

Az ESPNNet természetesen nem csak az amerikai profi kosárlabda ligával foglalkozik. Az NBA hírein túl itt megtaláljuk az amerikai férfi és női főiskolai bajnokság eredményeit (a cikk írásakor zajlik éppen a Final Four, vagyis mindeket nem bajnokságának négyes döntője), az amerikai jégkorong (NHL, AHL, IHL, Collage Hockey), az amerikai foci (NFL, Collage Football, Canadian Football League) és baseball (MLB, American Association és vagy egy fél tucat liga) eredményeit, híreit. Ráadásul az ESPNNet foglalkozik olyan, az Egyesült Államokban kevésbé népszerű sportokkal, mint az európai foci (Soccer), az ökölvívás, a golf, az autósversenyzés, a lovaglás, a tenisz stb. Ezek az oldalak már nem annyira részletesek, de érdemes néha a Nemzeti Sport mellett ezeket is elolvasni annak, akit általában érdekel a sport és hozzáfér az Internethez.

Ha már sport, akkor nem maradhat ki az Olimpia. Az ESPNNeten körülbelül 120 nappal a megnyitótól még leginkább az amerikai sportolók programjáról és kvalifikációs versenyeiről olvashatunk, de remélhetőleg, ahogy egyre közelebb jutunk Atlantához, egyre több oldal foglalkozik majd az eseménnyel s az Amerikán kívüli történetekkel is.

Vizsgat az **www.nba.com** teljesen ingyenes, addig az ESPNNet-en a képekért, a hangos interjúkért és a videóklippekért már fizetni kell. Bár a havi \$5 valószínűleg senkit sem fog "földhöz vágni". Éles témaváltás következik, átugrunk a filmiparba, ahol Disneyeknél teszünk látogatást (**www.disney.com**). Először itt is a hírekbe botlunk, de rövid kavarás után találunk sokkal érdekesebb dolgokat is, mint például többszáz oldalnyi Toy Storyt (ebből láthatok részleteket a filmet bemutató cikkünkben), Pocahontast és Lion Kinget. Fanatikuskok csatlakozhatnak a Mickey Egér klubhoz, zenekedvelők számokat



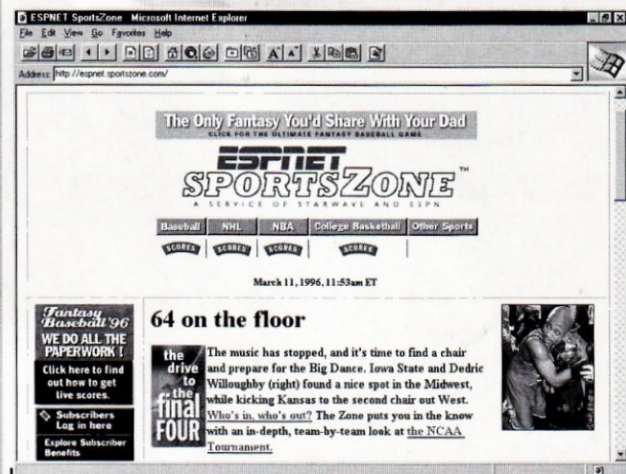
A amerikai kosárlabdázás fellegvára: **www.nba.com**

hallgathatnak meg a mostanában megjelent "Dalok a Százholdas Pagonybol" című lemezzel. A "Ne Kattints Ide - Poén" oldalon kifestőkönyveket, képeket és dalokat tölthetünk le, amelyeknek mind-mind Walt Disney figurák a főszereplők, illetve kiölthetjük a "Ki tud többet Aladdinról" tesztet! Igazi pályázatokon, vetélkedőkön is részt vehetünk, ahol mindenféle Disney videót, könyvet, pulcsit lehetne nyerni, de ehhez sajnos amerikai állampolgárnak kell lenni (mindenesetre beregisztráltam magam minden versenyre, még a "US only" ra is; ha nyerek, elmesélem milyen volt a Eurodisney - TRF).

Végül megismételjük múlt havi felhívásunkat (Géza, gyere fel!): írjátok! Írjátok címetek, mi pedig elmegyünk, megnézzük, s a legjobbakat bemutatjuk a következő hónapban. Ily módon csinálhatunk például havi site toplistát vagy kihirdethetnénk, hogy a PC-X-ben mi volt a hónap Web-oldala! Na igen, de mi ebben a poén azok számára, akiknek nincs Internet elérése? Nos, biztos sokan vannak közöttük is olyanok, akik szeretnének valamilyen programot, információt megszerezni, esetleg tudják is a netcímét, de mivel nincs elérésük, nem tudnak hozzájutni. Írjátok meg nekünk akár csak a program nevét, akár a címet, ahonnan le lehet tölteni, s mi megpróbáljuk teljesíteni a legtöbbet kért óhajt-sóhajt, természetesen bizonyos határokon belül (például biztosan nem hozzuk el a Nashville egyik verzióját sem, még ha kint is van valahol a Neten). A leszedett anyagok a BBS-en, illetve a CD-X-en jelennek majd meg. Ja, és köszönjük a DataNet támogatását!

Giraffe & TRf

**HOLGYEIM ÉS URAIM!  
ÖROMMEL JELENTHETJÜK  
BE, HOGY MEGNYITOTTUK  
IRODÁNKAT AZ INTERNETEN!  
WORLD WIDE WEB CÍMLINK:  
**WWW.IDG.HU/PCX****



ESPN SportZone: Minden, amit tudni akartál a sporteseményekről...



# Ismét ragyognak a csillagok



★ **IFABO** ★  
**BUDAPEST**  
★ **1996** ★

## április 17-20.

**Nemzetközi  
Szakvásár**

- ★ Számítástechnika
- ★ Telekommunikáció
- ★ Irodaszervezés
- ★ Másolástechnika
- ★ Irodabútor

**Budapesti Vásárközpont**

1101 Budapest, Albertirsai út 10. Bejárat az I., II. és III. kapuknál  
Nyitva naponta 10-18 óráig, szombaton 16 óráig

**Vegyen Ön is részt a csillagok találkozásán!**





LEVELEZÉSI ROVAT

ARÉNA

**RÖVID TÖRTÉNELMI KITERŐT TEN-NÉK MIELŐTT MEGKEZDŐDNE A LE-VÉLHULLÁS. ÁRTHÚR KIRÁLY IDEJÉ-BEN VAGYUNK. ŐSZ VAN. A KÖ-ZÉPKOR TELE CSATÁKKAL ÉS JÁRVÁ-NYOKKAL. RENGETEG A HULLA ÉS A LENHULLT LEVÉL. JÖNNEK IS A HULLASZÁLLÍTÓK. A FALUSKA MINDEGYIK SARKA HANGOS A KIÁL-TÁSOKTÓL: VISSZUK A HULLÁT! VISSZUK A LEVELET! ITT A „LEVÉL-HULLÁS”! NEHÉZ KORSZAK LEHE-TETT, ENNYI LEVÉLLEL..**

# ARÉNA



szeretném megoldani a fabatkákból, ami – szerintem – nekem jár!!! (Meg a szám is tudom.) Szóval nagyon számító a megértő (???) szerkesztőség segítségére – ugyan mi másban is bízhatnék! (...)

No, osztán vóna itt még egy kis probléma: nevezete-sen, hogy **nagyon** megrágtult az újság. Egyébként meg vagyok elégedve vele (figyelitek, ez dicséret vót), a „külleme-kelleme“-s és a témái is **cool**-ok, de ezért az árért minimum egy floppymellékletnek kellene lakni min-den számban.

Most, hogy nyavalyogtam is egy sort, meg dicséretet is olvashattok (**De hol volt itt a dicséret???**), búcsú-zom, mielőbbi válaszokatát várom:

Sir Lee Carlo jr. az X-Wingek réme.

Érdekes, hogy még a stílus is Fredre hasonlít. Egy-szerűen fantasztikus. A HW játékkal kapcsolatban, annyit tudok mondani, hogy a vizsgálobizottság több ta-gú is volt egyszerre. Schuerue pontozott végül mindent, de mi is értékeltük. Ahol nagy volt az eltérés a pont-számok között, azt közösen is megvitatuk, majd a majd' 500 pályázóból kiválasztottuk a legjobb hetvenet, akik részt vehettek a „aukción”. Előfordulhat, hogy csak egy leveled nem jött meg, így ponthatár alá csúsztál, vagy le-het, hogy mégsem elég pontos volt a válasz, elkerülte a figyelmed valami apró, de fontos dolog. Épp ez a lényeg benne, mert különben felrobban a processzor és elfüstöl a videokártya, meg ki tudja mi még. Egyébként a Fülel rejtvényűjság könnyebb helyzetben van, mert ott vagy be-tűre megegyezik valami, vagy nem, ám prózai válaszok-nál jóval nehezebb értékelni. A lap áráról pedig annyit, hogy igényes, szép, tartalmas újságot készíteni nehéz és költséges (főleg a jó minőségű papír miatt, amin ilyen szöveg jönnek ki a színes képek). Ha olcsó a lap, „olcsó” a minősége is. Floppymelléklettel egy nagy baj van. Milyen méretű floppyra gondol... Illetve két nagy baj van. Egyik, hogy milyen méretű floppyra gondolsz, a másik, mi legyen rajta olyan, ami a CD-X-en nem fér el... Illetve három nagy baj van. Egyiket és a másikat – úgy emléxem – már említettem, a harmadik, hogyha mégis ráraunkunk valamit, akkor az milyen minőségű lesz – ugyanis ma már a legrövidebb felhasználói program is 5-600 KB! Akkor azon lehetne mérgeledni, hogy olyan vackokkal, ami felfér, mit kezdjen az ember. Egyébként, tényleg, hol van a dicséret, s bár nem egy sort nyavalyog-tál, hanem legalább húszat, azért üdvözlöm Fredet, a Pizkosat, remélem továbbra is jóban leszel vele.

Induljunk tovább az időben, esetleg térben is. Most ne olyan messzire, hanem az év elejére és Sajószögedre. Jött egy hősköltevény pár napja (attól hősköltevény, hogy hosszú), „boldogújevét” kívánt, és leírta, milyen volt a Szilveszterre:

Tisztelt szerkesztőség!

Először is, míg el nem felejttem, Boldog új évet kívá-nunk! (Én és ... a barátaim.) Na ezzel tüleltünk a for-maságokon, ez valószínűleg nem lesz egy szokványos levél, ugyanis elég sok dolog kavarog az agyhelyemen, pláne hogy éppen túlvagyok az 5. pótészilveszteren. Vagy a 6-on?

De most eszembe jutott, miért is ragadtam billentyűze-tet, mindenekeelőtt, közösi, hogy a Win telepítését leíró le-vélkémet közreadatók az Arénában, most én is onnan jövők, ugyanis Polgár cityben van egy azonos nevű disco, bár nem vagyok az ilyen helyek híve, jobban sze-retem a csendes pub-okat, ahol lehet a haverokkal pofáz-

ni, de ezt a discot a szomszéd srácof csinálták (üzemel-tetik), így valamivel olcsóbban megrúszok egy estét itt. (...)

Ja annak a kissé testesebb úrnak üzenem, tudjátok, aki a HW depót vezeti: (Testesebb? Mármint hogy job-ban le van földelve, testelve? – Newlocal) ma este szóba került a Win95. Ugyanis voltam olyan hülye, hogy hagytam magam rábeszélni arra, hogy én is részt vegyek a verseny 95-ön, ami 96 febr. 10-én lesz Miskolcon is. Szóval a barátám és a haverok megtörték ellenállásom, így a sulit két barátal fogom képviselni. Elküldték a Win 95 és az Office 95 teljes verzióját, de limitált hasz-nalati idővel (his naivak, azt képzeltek, hogy 60 napig fogom használni) A csomagot felbontatlanul az egyik sorstársamnak továbbítottam, neki AMD 80-as proci és VLBus video és a kölcsön 4Meg-el összesen 8M ram dolgozott a gépben. Megkezdte a telepítést, és mivel en-gem egy bocinyit sem érdekelt, a barátám is indulásra biztatott, angolosan távoztunk. Azóta, visszaadta a 4megát, így neki is ennyi maradt, és állítólag a Win95 fut 4Mb RAM-mal! Szóval ennyit akartam üzenni a „fenti” úrnak. Jó röviden fogalmaztam!

Neki jó, legalább van tekintélye, a faternak is van jókora tekintélye, nekem meg semmi. Lesz még ez másképp is, csak sör kell. „Inkább legyen sörhasam, mint vízfejem!” (...)

Egyébként tesztelgettem a haverok 486-osait, hót shit. Először is az én jó öreg 386-osom tök jó, ha ilyen hideg napokban hazaérek, csak bekapcsolom és már melegíthe-tem is a kezem a CPU-n. Ugyanezt megpróbáltam egy 80-ason és csuklóig ledarálta a kezem. Egyébként az én 386-omban két proci van (CPU, FPU), tehát kétszer olyan gyors. Ráadásul az új 486-os proci mechanika-sak: van rajtuk egy motor, ami hajcsa, osztán az egész lap remeg mint az állat, és persze a mechanikát hűteni kell, ezért szerelték a motor tengelyére azt a szar ventillá-ciót, ami bedarálta a kezem. (...) Sőt ezeket, valami szil-ikon izével is be kell kenni, hogy jobb legyen, osztán ha a gépben nyúlkálok, hát szottyos lesz a kezem (maradék). Szóval, 386 Rulezzzz Forever!

Tényleg írhatnátok egy cikkben az új prociokról, példá-ul keveset tudok az 5x86-okról, a proci leírása mellett lehetne két szám, hogy gyári frekvencián mennyi a max. proci teljesítmény a landmark 6.0 szerint.

Meggyőző érvelésed hatására elcseréltem a 486DX4-120-am egy 386DX40-re. Valóban fut rajta a Win95, bár kissé köhög. Tény, hogy melegít, de hama-rosan itt nyár, már most is tavasz van. Melegedik az idő... Ebből az következik, hogy tétre veszek egy 586-os (három!) ...jó, 386-os fűtőtestet, nyáron ventilátornak megtartom mégis a 486-ot. Egyébként egész véletlenül nem olvasol Kretént? Ez a fejtegetési stylus emlékeztet rá... Az újabb prociokról hamarosan lesz szó a HW Depoban. A verseny kérdések pedig talán pontosításra szorulnak. Nem?


Időutazásunk végére értünk. Feltennék még öt kérdést (három!), ja igen három kérdést. A helyes megfejtők kö-zött öt (három!) Harry Harrison: A technicolor időgép című könyvét sorsolom ki.

kérdés: Hogy hívnak?

kérdés: Mi a kedvenc színed?

kérdés: Mennyi a töketlen fecske maximális repülési sebessége?

Logoff.



gorjunk vissza még egy kicsit a múltba. A rómaiakhoz, a cirkuszhoz, az Aréna-hoz. Ebből a korból származik az a levél is, melyet R.M.D. küldött, és mellékelt hozzá egy fest-ményt is a nép kedvencéről. Igen, az oroszlánról – ha szerencsém van, akkor megtalálható ezen az oldalon (mákos van, befért – a szerk.). Az arénában ő az uralkodó. Érdekes, hogy küldött korabeli adathordozót is. Ezek egyenként 1.44 Mb értékűes bit-bevetészet tartalmaz-nak. A korabeli programok a nép szórakozási szokásairól tanúskodnak. Meglepő és megfontolandó, hogy akkoriban milyen jól elszórakoztak, ilyen „kis” programokkal. Nevezetesen a Super Mario Land 1. és 2., a Dyna Blaster és a Supaplex. Akkoriban még a csúcs gép a 386DX40 volt. Ugyhogya ki is kapcsoltam a turbó gom-bot, és eltöltöttem egy kellemes délutánt velük. Elolvas-tam a levelét is. Egy-két cheat-kód, pár megfejtés, dicsé-ret és egy rejtvény:

...Most feladok nektek egy rejtvényt: Mi a különbség R.M.D. (azaz köztem) és a Valaha között. Aki kitalálja közületek, annak kölcsönadom (3 hétre) a Super CD-met. A határidő 1996.IV.1.

Addig is viszlát, és majd írök nektek újra, ha unatko-zom, fázom, ...

Hát igen. Mondanám a megfejtést: R.M.D. gyen-gébb / erősebb / bűdösebb? / szebb, mint Valaha. Re-mélem nyertem! (Bocs, a kis változtatásért, de későn ér-kezett a level.)

A történelemben és az időben tovább kalandozva rá-bukkantam még egy érdekességre. Hogy is hívták? Pisz-kos Fred?

Kettfesss Fíjjugg !!!! (Különösen „Mr.“ Schuerue) Mégegyyszer a HW-DEPORól !

Sajnálattal vettem észre, hogy a HW-DEPO tavalji játékában valami nagy disznóság történetelt (Röf - Röf - Uiii!!!). Vagy nem is kaptátok meg a megfejtésemet, vagy ... (erre gondolni se merek, nemhogy leírni). Én úgy emlékszem, hogy az volt a díjazási módus, hogy **min-den egyes helyes** válaszlért bizonyos mennyiségű Bo-nusz fabatkát **mindenki** megkap. Na én nem kaptam egyet sem! Biztosan **ÉN** vagyok tök hülye. Am a januári számban leírt megoldások kb. 70%-a kísértetiesen hason-lított – magyarul megegyezett – az **ÉN** megoldásaimmal. **Na ezt kapd ki!!!** Legalább annyit tegyetek meg, hogy utánanézztek, mert ez engem nem hagy nyugton (piszkálta a csőrömet!). Eredetileg a 40 MB-os!!! vinyómat akartam lecsereálni 420-asra, de sikerült szerez-nem egy 210-est, ami kb. két hétig elég lesz. Most már beérném a 256 kB-os videokártyám kibővítésével is. Ezt

Newlocal a(z oroszlán) király





# KÖNYVJELZŐ

FOLYTATJUK A MÚLT HÓNAPBAN MEGKEZDETT KÖNYVJELZŐ ROVATOT. MIVEL A SZAKKÖNYVEK ÁRAI IS ELÉG MAGASAK, ÜGY GONDOLTUK KÖTELESSÉGÜNK TITEKET EZEN A TÉREN IS KALAUZOLNI: ELKÜLÖNÍTENI A JÓT A HASZNÁLHATATLAN-TÓL, FELHÍVNI A FIGYELMETEKET A KÜLÖNLEGESRE. EZÜTTAL IS A SOFTWARE STATIONBÓL HOZTUNK EL HÁROM OLYAN KÖNYVET, AMELY TÉMÁJÁBAN KÜLÖNBÖZIK UGYAN, MÉGIS VAN EGY KÖZÖS PONTJUK: NAGY ÉRDEKLŐDÉSRE TARTHATNAK SZÁMOT.

## 3D Studio Hollywood & Gaming Effects

(New Riders Press)

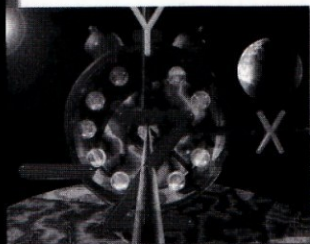
9860 + ÁFA

A könyvet kezembe véve erős kíváncsiság vett erőt rajtam. Mi van a tetszetős nyomdai kivitelezés, a sokat sejtető cím mögött? Kíváncsiságomat a mellékelt CD is növelte.

A könyv – inkább effektus tanulmányok nevezném – 13 fejezetén keresztül neves 3D Studio felhasználók tolmácsolásában ismerhetjük meg a program régi, új és legújabb külső rutinjait. Nagyon pozitív dolognak tartom, hogy az alkotók a kézikönyvektől elrugaszkodva, a program alapfunkcióinak ismertetésével is foglalkoznak, rengeteg gyakorlati megoldással bővítik a meglévő ismereteinket (kiváltképpen az Anyagszerkesztő és a Keyframer – Filmkészítő – programmodulra vonatkozóan).

Lássuk a fejezeteket! Napkitörés animációt készíthetünk a Solar Flares from The Daedalus Encounter című Effect 1 fejezetben. Az anyagtérképek, speciális anyag, háttér és objektumszerkesztő rutinok használatának megismerésén keresztül, a fejezet végére egy lélegzetelállítóan szép animációt kapunk. A Muscle Bot fejezetben egy izmos testépítő modell (nem tudom miért van a fején bukósíksak) kel életre. A segítségül hívott Bones Pro (Digimation) és a már meglévő inverz kinematika programmodul segítségével (3D Studio 4-es verzió: IK) a figura kettős bicepsz pózt mutat be, amit azt hiszem, még Lee Haney is megirigyelne. A továbbiakban elektromos kísérleteket, időgépet, képernyőn áthúzó üstökös, tor-

## Learn 3D Graphics Programming on the PC



Includes  
Criterion's  
RenderWare®  
The Real-Time 3D  
Graphics Library  
for Professionals

Richard F. Ferraro

nádót és világűrben felejtett időrést szimulálhatunk. Ha ez még kevés lenne, folytathatjuk gyakorlatainkat videóval kombinált 3D animáció készítésével; lézergyűt, keresőfényt és különleges színátmeneteket készíthetünk (KPT Gradient Designer) a további gyakorlatok. Szándékosan a végére hagytam az Effect 13 fejezetet, amelyben organikus modelleket készíthetünk a MetaReyes, MetaBalls és Smooth elnevezésű rutinok segítségével. A mellékelt CD-n az összes gyakorlat anyaga, demo IPAS rutinok és több mint 200 MB minta, valamint animációs anyagtérképek találhatók.

A program segítségével és a könyvben ismertetett gyakorlatokon keresztül olyan területre kalandozhatunk, ahova eddig csak munkáállomások mögött ülő hollywoodi szakemberek tehetők be a lábukat.

Richard F. Ferraro

## Learn 3D Graphics Programming on the PC

(Addison Wesley Dev. Press)

9010 + ÁFA

Akinek a Ferraro név nem mond semmit, az feltehetően még nem foglalkozott grafika programozásával. Ez az úriember írta ugyanis a Programmer's Guide to the EGA, VGA and Super VGA Cards című remekművet, amely már három kiadást ért meg és alapművé vált a programozók körében.

Új könyvét a Criterion Software által készített RenderWare SDK 1.4-es verziójára építi, s mint az a címből is kiderül, témája a háromdimenziós grafika programozása. Nagyon sokan foglalkoznak manapság ezzel a témával (modellezés, raytracing, rendering), felhasználva a számtalan rendelkezésre álló programot, igen kevesen vannak viszont azok, akik belegondolnak, hogy mi áll ezen programok háttérében, hogy működnek, hogyan lehet ilyet létrehozni. A szerző ezt a könyvét azoknak ajánlja, akik szórakozásukat lelik a tanulásban, s bizony nem árt a kitartás, mert a könyv témája és megértése nem lesz könnyű.

Az első fejezet bevezető jellegű, a könyv felépítését taglalja, illetve bemutatja a RendWare rutin-könyvtárát. Ezután külön fejezetben foglalkozik a kép létrehozásához szükséges elemekkel (kamera, fények, anyagok, textúrák stb.) és grafikai alapfo-

KÖNYVEK

MÉLYVÍZ

galmakkal (raster, bitmap, pont-, vektor- és mátrixműveletek, spline-ok, színek). A renderelésről szóló fejezetben nem csak arról olvashatunk, „hogyan kell”, de arról is, „hogyan érdemes” ezt megoldani (teljes kép, képrészletek, objektumról objektumra stb.). Érdekesebb téma még az objektumok tervezése, térbeli kiválasztása, illetve az operációsrendszer függő és független rutinok (DOS, Windows) ismertetése. A mellékelt CD-n, a rutinkönyvtárak mellett, megtalálható a könyvben szereplő valamennyi C és a RenderWare script nyelvén írt forrásprogram. A függelékek referenciaként egészítik ki a könyvet (rutinleírás, adattípusok, hibákodok, szakirodalom).

Nem kell kétségbe esni, ha mindez első olvasásra totális zöldségnek tűnik. A könyv a grafika programozásának egy nagyon speciális területét tárgyalja; biztos vagyok benne, hogy sok programozó egész élete során még véletlenül sem téved erre a területre. De ha mégis így volna, ez a könyv biztos támpontot jelenthet mindenki számára, aki élvezni készül a 3D programozás dzsungelében.

Morrison and Weems

## Windows 95 Game Developer's Guide

(SAMS Publishing)

9860 + ÁFA

Talán az egyik legnagyobb tévedésem volt, amikor a Fury béta verziójának alapján meg mertem kérdejezni, hogy a Windows 95 új platformot teremt a játékok számára. Ezt azóta már számos kiadó megcáfolta, s legjobb bizonyítéknak itt van ez a könyv, amelynek alapján bárki azonnal nekiállhat Win95-ös játékokat fejleszteni.

A könyvet átlapozva minden aggályom elmúlt. Külön pozitívum, hogy témájában nem korlátozódik csupán a játékok programozásra, hanem részletesen tárgyalja a programozás alapjait, bevezet az OOP és a Windows alá fejlesztés világába is. Csak ezután kezdi tárgyalni a Microsoft új játékkészítő rutinját, a Game SDK-t (Software Development Kit), amelyet hivatalosan DirectX-nek kereszteltek el. Ez onnan származik, hogy három külön rutincsomagból, a grafikus elemeket tartalmazó DirectDRAW-ból, a hangért felelős DirectSoundból, illetve a játékosokat kezelő DirectPlay-ből áll össze. Ebben a sorrendben halad; azaz először a grafika és az animáció programozását tárgyalja, majd a hangokét, beleértve a WAV és Midi file-ok megszoalattását és egyéni, speciális hangkezelő programok írását, végül a több játékost egyszerre foglalkoztató, ún. Multiplayer játékok elkészítésének támogatását részletezi. Külön fejezetet szenteltek a három téma összefoglalásának: egy komplett játékot keresztül mutatják be a komponensek összeillesztését. Olvashatunk még a fejlesztés és a terjesztés lehetőségeiről, utóbbit megfelelő fenntartással kell kezelni, mert nem biztos, hogy itthon is így működik a dolog. További érdekes témák: input egységek kezelése, telepítő program írás, milyen adathordozón érdemes kiadni a játékot, optimalizálás CD-ROM-ra, hogyan működik az Autoplay stb. Nem hiányozhat az ajánlott szakirodalom sem. A könyv minden tekintetben kiváló alkotás. Átfogóan és részletesen foglalkozik a játékok fejlesztés minden mozzanatával. Azt hiszem, hogy nagy szükség volna hasonló témájú és minőségű, magyar nyelven megjelenő könyvekre is!

Mindhárom bemutatott könyv megvásárolható a Software Stationban, 1111 Karinthy Frigyes út 25. (telefon: 371-0704).

Szerkeszti: TRf

## Supercharge Your Games with DirectX!

Master high performance graphics, sound, and network programming using DirectDraw™, DirectSound™, and DirectPlay™

Accelerate your game development cycle with reusable objects

Learn Windows 95 optimization tricks for fine-tuning game performance

CD-ROM  
Includes source code for all example games in the book, demos of commercial tools, and DirectX™ drivers

# WINDOWS 95 GAME DEVELOPER'S GUIDE

USING THE GAME SDK

SAMS PUBLISHING



**HARDWARE****MÉLYVÍZ**

**E HÓNAPBAN AZ EGÉSZ ROVATOT ISMÉT EGYETLEN TÉMÁNAK SZENTELJÜK, ENNEK AZONBAN NYOMÓS OKA VAN. MEGJELENT UGYANIS AZ A HANGKÁRTYA, AMIRE MÁR OLY SOKAN VÁRTAK; SŐT, A KEZEINK KÖZÖTT VAN – EZENNEL KÖZREADJUK AZ ELSŐ TAPASZTALATOKAT.**

# Dr. MIDI

Ha kinyitjuk és kézbe vesszük a kártyát, kiderül, hogy miért – az is nagyon kicsi, alig lóg túl a 16 bites ISA-csatlakozón. Ha jobban szemügyre vesszük, még így sincs túlszűfolva, hiszen érdemileg csupán az Interwave-chip látszik rajta, a hullámforma-ROM, illetve a Pro verzió a fél megás RAM. Apropó, a kártyát kétféle kialakításban lehet kapni, a Pro verzió fél mega RAM-mal és egy picike mikrofonnal tartalmaz többet, mint a nem Pro. E tények számos dolgot vonnak maguk után: 1. A nem Pro (jobb elnevezés híján használjuk ezt) egyáltalán nem kompatibilis a régi Ultrasoundokkal, hiszen nincs RAM-ja, ami a régi Gravisoknak esszenciális komponense – csak SoundBlaster- vagy Roland-üzemmódokban használható! 2. Az effektprocesszor is a kártya központi RAM-ját használja, így RAM híján ez sem üzemel. Mind a két negatívum áthidalható azonban még az alapkártya esetében is azzal, ha utólag bővítjük RAM-ját. Visszatérve a kulcsinre: a kártya természetesen „Gravis-színű”, vagyis piros, ami demópartikon könnyen azonosíthatóvá teszi; a szétnyitott, kibevezett gépekből messze ki szoktak pirosítani a Gravis-kártyák. Van még néhány csatlakozó, amit ilyenkor meg kell említeni: IDE-kontroller a CD-ROM-oknak, kettő

nalmaznak megfelelően minden portcím, interrupt, satöbbi software-ből állítható. (Van ugyan egy jumpersor, amiről a leírás azt állítja, hogy a bővítő memóriát konfigurálja, nekem viszont minden létező memóriakonfigurációt automatikusan, állítás nélkül felismert.) A csomag tartozékai még: installáló floppyk külön DOS-hoz, Windows 3.1-hez és Windows 95-höz, valamint egy korongnyi CD-ROM, ami az összes hozzáadott software-t tartalmazza. A papíralapú felhasználói kézikönyv pófátlanul rövid, mindössze egy néhány oldalas telepítési útmutató, a valódi leírás a CD-n van, egy körülbelül 120 oldalas dokumentum formájában – a kisméretű csomagolással együtt már 2:0 a Greenpeace javára!

## Telepítés

Hát az bizony vagy magától megy vagy sehogy. Ezt a Plug And Play általánosságot az új Gravis-kártyára is rá lehet húzni, hiszen optimális esetben tényleg nem kell mindenféle konfigurálással törődni, csak a floppyk adagolásával, és ha elsőre nem megy, valószínűleg nem is fog, mivel a felhasználónak nem sok beavatkozási lehetősége van. A képet azért árnyalja az is, hogy a felhasználók még nem nagyon szoktak

**A**zok kedvéért, akiknek a történet eddig elkerülte a figyelmét, ismételjük át még egyszer az eseményeket. Az első nyilvános mozzanat tavaly nyáron zajlott le: az AMD ekkor jelentette be, hogy prototípus-szinten elkészült az első, minden hangkártya funkciót önmagába foglaló chip, melynek az Interwave nevet adták. A morzsa tulajdonképpen egy flexibilis, 32 csatornás digitális hanghardware, ahol az egyes csatornák lehetnek PCM szintetizátorok, folytonos digitális hangfelvétel vagy effektlejtézők, illetve akár FM-szintetizátorok. Ha valakinek ez így ismerősen hangzik, az nem véletlen – valóban, az AMD erre a munkára az Advanced Gravis és a Forte fejlesztőit kérte fel, akik hozták az Ultrasound-kártyáknál jól bevált koncepciójukat. A koncepció a régi, azonban az eredeti típus számos hátrányától meg kellett szabadulni ahhoz, hogy a kártya 1996-ban piacépes legyen: a belső műveletvégzési sebesség növekedése most már lehetővé teszi például a 44,1 kilohertzes lejátszást egyszerre mind a 32 sávon, a címtartomány növelése jobb bővíthetőséget eredményezett, a maradék processzoridőben pedig effekt-algoritmusokat is lehet futtatni. A chipre felfértek még a 16 bites A/D és D/A átalakítók is, így lett valóban komplett – minden komolyabb külső alkatrész nélkül végrehajtható egy kisebb hangkártya (FM-szinti+16 bites felvétel-lejátszás) valamennyi feladatát, ha pedig ellátják külső memóriákkal is, PCM-szintetizátor is működésbe hozható. Nos, az erre a chipre alapozott első hangkártyára fogjuk ma pazarolni a biteket és a nyomdafestéket; nevé Ultrasound Plug And Play, és szintén nem meglepetés, hogy a Gravis-műhely legújabb produktumát tisztelhetjük benne.

## Kívülről befelé

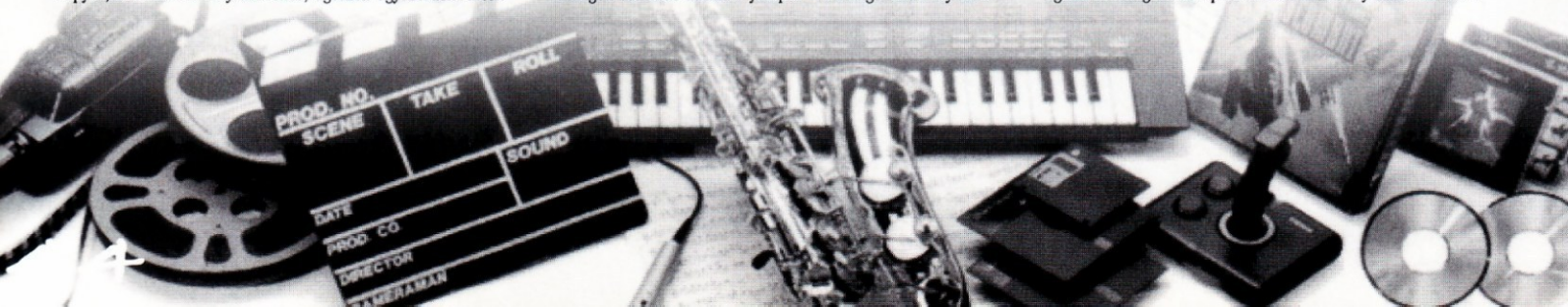
Az első meglepetés a doboz mérete, melyben a kártyát kapjuk; szokatlanul helytakarékos, egészen egyszerűen: kicsi.

darab SIMM-foglatat az opcionális RAM-oknak, hangbemenet a CD-meghajtó számára, kívül pedig vonalbemenet, mikrofonbemenet, vonalkimenet, valamint a szokásos, kombinált joystick/MIDI. Nincs erősített kimenet, mert minek – wavetable hangkártyához manapság minimum aktív hangszóró vagy hifi erősítő dukál, kedvesség viszont az a jumper, amivel úgynevezett fantomtápot küldhetünk a mikrofonbemenetre. Ez a stúdiótechnikában elterjedt megoldás teszi lehetővé, hogy jobb minőségű, érzékenyebb, úgynevezett kondenzátormikrofonokat is csatlakoztathassunk hangkártyánkhoz; 200 dollár körüli kategóriában kellemes meglepetés az effajta felfedezés. További vizsgálódás után kiderül, hogy a kártyán nemigen van más állítható jumper – a Plug And Play kivá-

hozza az installálásnak ehhez a módjához, így nem mindenki tudja, hogyan is kell hozzáfogni, azonkívül pedig Gravisék DOS-os installálójában is van egy-két trükk, amit be lehet vetni. Nagyon fontos dolog az alaplapkérdés, mivel minden ezen áll vagy bukik – az Ultrasound PNP szépen, szinte automatikusan feláll egy csomó úgynevezett „nívós” alaplap típusal (neveket nem mondok, ez nem reklám), viszont hiper-szuper reklámszlogenekkel ellátott, de túlnyúlóan határozottan keletkező gyártott és tervezett csodákkal már nem mindig. Most, a nagy géplecserelesek idején ha lehet, minél többen nézzék meg, milyen alaplapot vesznek és kitől – ha másra nem, emlékezzünk legalább az elmúlt év nagy botrányaira az álcaché-es gagyikkal.

## Hangzás

Kezdjük a szintivel: a beépített 1 megás tömörített ROM-ban van egy-két meglepően jó hangminta, de csodákat nem lehet várni tőle. A régi Gravisokhoz képest sokkal jobb benne a zongora és a dobok, valamint többen is vannak: 6 készletnyi. Rögtön az elején fellapoztam a „TR808 set” nevű dobprogramot, ahol valóban, nagyrészt a TR808-as analóg dob gép, minden techno-house-acid-egyebek alaphangszereinek hangmintái találhatók, de sajnos pont a legszebb, a pergődob nem olyan, amilyennek lennie kéne. Magyarán szólva, semmi köze a TR808-hoz – nem rossz, csak nem az igazi. A hangzás komplett MIDI-file-ok lejátszásánál kelle-







mes, megnyugtató, meleg, a frekvenciamenet végig kiegyenlítettnek hangzik, nincs a sokat kárthatott magas-mély emelés, ami egyes hangkártyáknál oly zavaró. Tréfából viszont kipróbáltam minden idők legravaszabb MIDI-állományát, a HIDNSEEK.MID-et, amit a régi Ultrasoundokhoz adtak demóként, és az volt az érdekessége, hogy minden más hangkártyán igen bénán szólalt csak meg, a Gravison viszont valósággal sokkalólan – nos, az új PNP-kártya ROM-készletén az előbbi eset forgott fenn. Megfejtésképpen a Gravis a régi, 5,5 megás mintakészletet is odaadja a kártyához (rajta van a CD-n), amiből RAM-ba töltve előidézhető a régi élmény is.

A zajviszonyok meglehetősen érdekesen alakultak. A kártya alapzaja se több, se kevesebb, mint hasonló társai esetében, viszont, ha belépünk a mixerprogramba, érdekes dolgokat tapasztalhatunk. Ha a szintetizátorrészt lenémítjük, az addig sem túl nagy zaj drasztikusan lecsökken – visszakapcsolás után viszont a szinte néma csendre visszajön ugyanaz a zajszint. Egyetlen más komponens sem ad annyi zajt a kimenetre, mint ez az egyetlen kapcsoló, ami rossz hír (relatív) a MIDI-s embereknek, de jó az audiózókknak. Az utóbbiak profitálhatnak még az igen jó, alacsony zajszintű digitálizálásból is; ezt egyszerűen úgy lehet kipróbálni, hogy hangforrás csatlakoztatása nélkül felvesszük a semmit a bemenetről. Ebben a kategóriában az eddig ismert kártyák legtöbbször több zajt vett fel, mint a kártya teljes kimeneti zaja, nem úgy, mint a PNP, ami jóval kevesebbet. Ráadásul, sokszavas rögzítőemberek figyelem, ez egy újabb kártya, ami felvenni és lejátszani is tud egyszerre, és hiba nélkül fut rajta a Cubasis Audio!

### Effektprocesszor

Van. Most még nem sokat lehet csinálni vele, van egy előre beállított zengetője, meg egy kórusa, amit a megfelelő MIDI-kontrollerrel (most nem jut eszembe a száma, ki kéne olvasnom a saját könyvemből) lehet MIDI-csatornáként adagolni. Ez utóbbi jó hír, mert volt már a praxisban olyan kártya is, ahol minden hangszerre egyszerre rakták rá az effektet, ami zenei nonszensz. Még egy örömdetes újság, hogy ez az első olyan kártya, aminek az effekt része update-

elhető, vagyis új effektalgoritmusokat is le lehet majd tölteni – a Gravis is ígér jó párat, de bárki készíthet otthon is. Ami most van hozzá, az nem közelíti meg a félmilliós Lexicon-zengetők minőségét, de bizony még a Roland SCC1-est sem, úgyhogy csak rajta, írjunk jobbakat!

### Kompatibilitás, emuláció

A régi Gravisok Achilles-sarka volt a SoundBlaster-emuláció, hiszen a kártya felépítése gyökeresen eltért az SB-től. Az FM-szintet például annak idején úgy oldották meg, hogy mind a 128 FM-hangprogramból levettek egy kis hangmintát, amit az emulátorsoftware indításkor feltöltött a kártya RAM-jába. Ennek most már vége, az SB-emuláció megy RAM nélkül is, az FM-algoritmust az Interwave valós időben, egyszerűen csak végrehajja, a többi már megy magától. Érdekes módon egy kb. 20K méretű software-driver azért feltöltődik az SB-emulátorprogram indításánál, szerepe számomra még nem világosodott meg. Az emuláció milyensége határozottan javult, de még mindig nem tökéletes, sikerült már olyan játékokat találni, amelyek nem ismerik fel az Interwave-SoundBlastert. A Roland-móddal egyszerűbb az élet, azon sok mindent nem lehet elrontani, amivel próbáltuk, azzal mind működött. Kapunk viszont egy hasznos segédprogramot Gameprep néven, amivel felkonfigurálhatjuk a kártyát egy-egy játékhoz, hogy Ultrasound, SoundBlaster, vagy Roland módban akarjuk hallgatni. Újból felhívom a figyelmet arra a bátor választásra, hogy a kártya alaptípusa nem Ultrasound-kompatibilis, csak ha RAM-bővítést tesznek bele, így bolti állapotában csak Rolandként vagy SB-ként használható.

### RAM

Vége egy Ultrasound, ami nem csak 1 megabyte-ig bővíthető; az alapmodell maximális RAM-ja 8 megabyte, a Proé pedig filmtörténeti szám, 8 és fél. A bővítés 8 vagy 9 bites SIMM-modulokkal lehetséges, a leírás szerint maximum 80 ns elérési idővel, mivel azonban a régi kártyán 100 ns volt megadva, gyorsan kipróbáltam ezt is egy százassal, és valóban, hibátlanul működött. Két darab SIMM-foglat áll

rendelkezésre, és ezeket hál' istennek szabadon lehet kitölteni – tehetünk az egyikbe 256 kilót, a másikba meg négy megást, mindkettőbe 1 megást vagy bármit, ami eszünkbe jut, megkötés nélkül, a kártya felismeri.

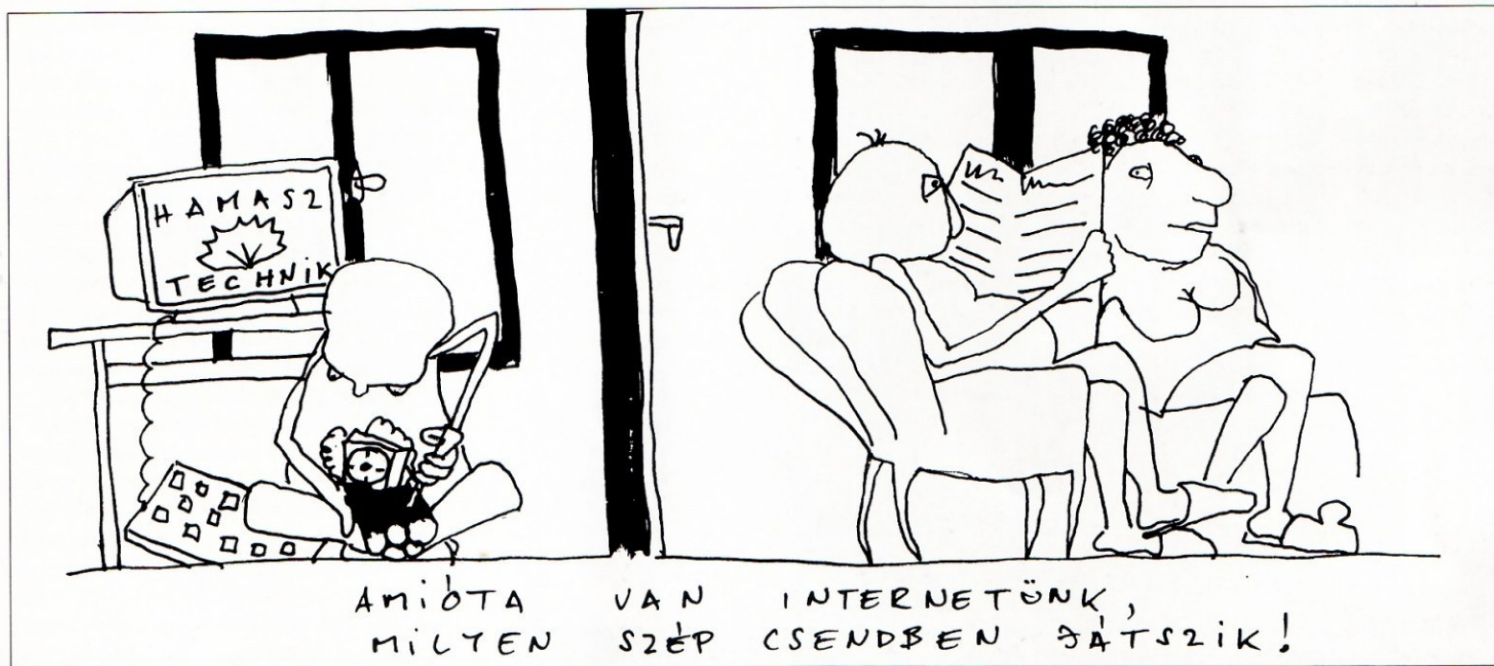
### Hozzáadott software

Az bizony van bőven. Dalszerkesztő ügyben előrelépés történt, a Cakewalk Express, valamint a Power Chords Debutje és Pro demója csücsül a CD-n, audió-szerkesztőnek pedig a most magasan legjobb Sound Forge egyszerűsített, de a lényeg (effektet is!) tartalmazó XP verziója. Ezenkívül pedig sok minden más, a Gravistól megszokott apróság, és néhány dolog, amitől a legjobb Internet-hangkártyaként reklámozzák: Internet-telefonprogram (mivel a kártyán két DMA van, egyszerre lehet beszélni mindkét oldalon), ingyenes Compuserve-elő program egy hónapig (persze csak Amerikában), és a RealAudio-player, amivel Internet-rádióadásokat lehet hallgatni (ilyen már itthon is van, magyarul, az Internetto „hasábjai“ között, ki kell próbálni!). Most pedig a feketeleves, a software-ek, amelyek jelenleg még nincsenek a csomagban (a Gravis ígérte szerint minden felhasználó ingyenesen meg fogja kapni előbb-utóbb): nincs meg még a régi Ultrasoundnál megszokott Patch Manager/Bank Manager kettős, ami nélkül nincs RAM-kezelés Windows alatt, és nincs meg a Patch Maker sem, amivel hangmintákat lehet szerkeszteni, szintén Windowsban. Ne próbáljuk a régieket futtatni, mert nem mennek; meg kell várni az újakat. Addig van helyettük a DOS alatt futó PATCH.EXE, ami mazochistáknak ideális patch-szerkesztő program.

### Konklúzió

Egy ideális teszt ezzel fejeződik be, én viszont ilyen tesztek, mert nem akarom az írást szubjektív irányba terelni. A kártya jó, 1.0 verziószáma ellenére rendben működik, ára is oké, „softverice” ugyan kissé hiányos, de ez könnyűszerrel korigálható. Aki teheti, hallgassa meg.

GG





**HARDWARE****MÉLYVÍZ**

**ÜDVÖZLET A SZÁMÍTÓGÉP Belső világa után érdeklődőknek. Mivel nem lehet újságíkket útján hardware szakembereket képezni, mi ezt meg sem próbáljuk. Inkább némi információval látjuk el azokat, akik több szeretnének megtudni gépük működéséről. Mindenkit figyelmeztetnünk kell: a gépben történő szakszerűtlen piszkálódás káros a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.**

A „szátyárkodjunk”, mármint „szavilag”, folytatjuk ott, ahol „abbafejeztük” (na, ez tipikus korrektor előtti Shuerue-duma – a szerk.). Következzen egy olyan eszköz, melynek kapacitása ekvivalens a Traubi-szódával (gyártják azt még?), vagyis soha nem elég.

#### Merevlemezegység, avagy winchester

Megjelölése lehet még HDD is, ami nem azt jelenti, hogy dadogva írjuk te ennek a fenomenális, nagyszerű, remek és rendkívül jelentős rovatnak a nevét. Az angol betűszó összetevői a Hard Disk Drive, vagyis Merev Lemez Meghajtó. A megnevezés annyiban talán pontatlanná vált, hogy a PC-ket megelőző korszakban valóban meghajtóról volt szó, melyben cserélgették a merevlemezeket, mára viszont elsősorban a lemezekkel egybeépített egységek használata a jellemző, cserélhető lemezt szinte kizárólag kiegészítésként alkalmaznak.

Az általánosan használt (a nem cserélhető) merevlemeznek a mechanikai felépítése igen hasonló, lényegében azonos. A lemez, egy valóban merev korong felületére felvitt mágnesezhető réteggel, egy tengelyre rögzítve áll, szigetelt

# HWDépo



tokban (a modern winchesterekben általában csak a szennyeződésektől való védelem miatt van erre szükség, régebben a biztonságos működés érdekében vákuumot használtak). A tengelyre szerelt motor nagy sebességgel forgatja a lemezt, a fej pedig egy rendkívül pontos mozgatómotorral a megfelelő pozícióba állítható. Természetesen a lemeznek mindkét oldalát lehetséges használni, ilyenkor a másik oldal olvasásához, írásához egy második fejre van szükség. A merevlemez egységek kapacitása folyamatosan nő, mivel elképzelhetetlen lenne a kezdeti 10MegaByte-os kapacitású (bár léteztek 5MB méretűek is) egységek használata. A kapacitás növelése nehezen lenne megoldható egy lemezzel. Több lemez esetében az egymás fölé szerelt lemezek közé, mint egy fésű fogai csúsznak be a fejek. A fej és a lemez felülete közötti rés igen kicsi, ezért van szükség a porvédelemre, mivel egy por szem nagyobb átmérőjű is lehet, mint a rés vastagsága, valamint a porszemcse igen kemény, érdes felületű, így könnyen károsíthatja a lemez felületét vagy akár a fejet.

Külső méreteiket tekintve is igen széles választék áll rendelkezésre. A kor igényeinek megfelelő HDD-k általában a 3.5"-os méretű beépítőkeretbe szerelhetők, a hőskorban nem volt ritka az 5.25"-os dupla magas egység sem (súlya megközelítette egy kifejtett újívi malacét), a hordozható gépekbe pedig 2.5" átmérőjű ultra vékony egységeket raknak.

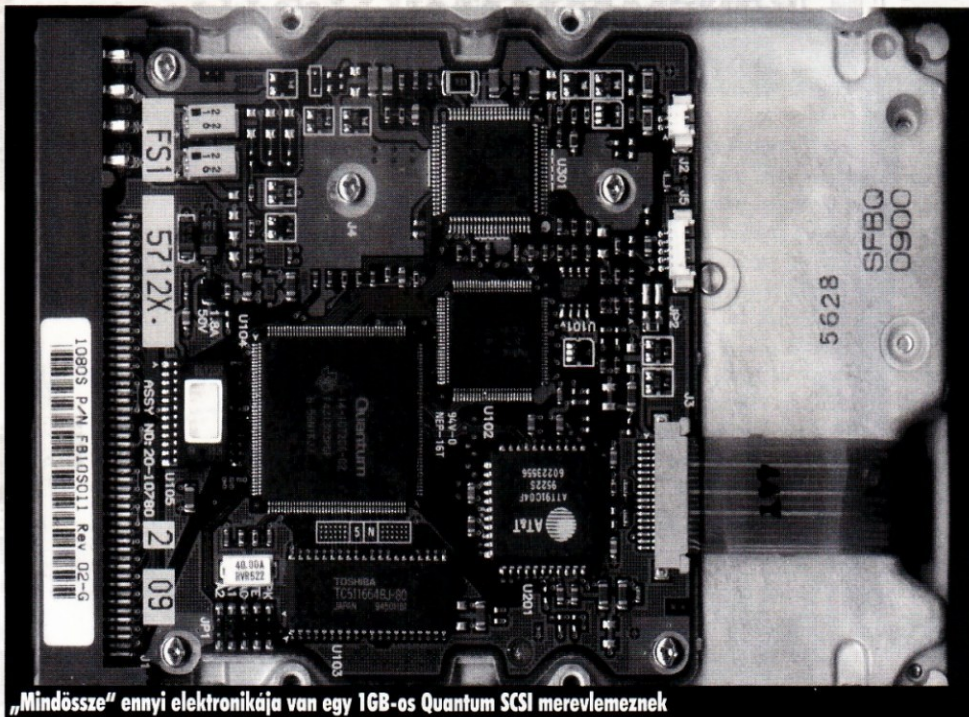
A winchester felépítéséből (mechanikai) egyértelműen következő adat a keresési idő (seek time), mivel itt a fejpozícionáló motor sebességéről van szó. Ez sajnos nem gyorsítható semmilyen vezérlési eljárással, és minél többször kell keresni az adatokat vagy szabad helyet az olvasás, írás során, annyszor adódik hozzá a működési időhöz. A gyakori seekelés elkerülésére a leghatásosabb módszer (és a legegyszerűbb) a töredezés mentesítés – ízlés és operációs-rendszer szerinti defragmentáló programmal javasolt, ami a lehető legoptimálisabban rendezi el az adatokat. Mielőtt áttér-

nék a vezérlésre, meg kell említenünk a keretes (fiókos) winchestereket. Ezek teljesen megegyeznek a beépített társaikkal, mert a beépítőkeret funkciója az, hogy az egységen található csatlakozókat (tápellátás és vezérlés) egy könnyen oldható módszerre váltja. Az így történő adathordozás lényege, hogy a kikapcsolt gépben lévő keretbe behelyezzük a winchestert, majd a helyére tolvaj, bekapcsolás és természetesen a BIOS beállítás után máris használatba vehetjük. A merevlemez egységeket leginkább vezérlésük alapján lehet megkülönböztetni, és ezek három típusba sorolhatók. A régebbi, első generációs szabványoktól most inkább eltekintünk. Bár létezik párhuzamos portra csatlakoztatható változat is, de ennek elterjedtsége nem jellemző, inkább csak speciális területeken használják.

#### IDE típusú

A maga idejében igen gyors szabványnak számított, és relatív gyorsnak tekinthető ma is (természetesen többszöri módosítás után). Legfőbb jellemzője, hogy egy címvonalon két egység kezelésére képes. Nem hagy igazán mozgásteret a merevlemez saját vezérlő áramköreinek, ezért itt kevesebb feladatot kell ellátni. Ennek a kevesebb feladatnak köszönhetően (az olcsóbb elektronika miatt), az ilyen típusú merevlemezek kezdetben jóval olcsóbbak voltak, mint más társaik. Természetesen az alacsonyabb szintű elektronika és az egy kaptafára történő vezérlés miatt sebességileg nem sokáig tudták állni a versenyt az idők szavával. A sebesség növelése érdekében több módosításon is átesett a rendszer, bár alapjait tekintve ugyanaz maradt. Megkülönböztetésükre a **MODE 1/2/3/4** megjelöléseket használják, mind a meghajtók, mind vezérlők vonatkozásában (itt a minél nagyobb, annál jobb szabály érvényes). A minőségi különbség az adatátviteli sebességben jelentkezik – léteznek olyan kártyák, melyek rendelkeznek cache memóriával, a jobbakkal így finoman szólva is csodákra képesek. Ellenben nem elég az egyik egység modernizálása, vagyis gyors winchesterhez gyors vezérlőre van szükség és viszont. Amennyiben a merevlemez tudna többet teljesíteni, csak annyi történik, hogy nem nyújtja a maximális teljesítményét. A meghajtón beállítási lehetőségeink a drive helyének meghatározására szorítkoznak: elsődleges-e, van-e másodlagos drive, esetleg második a sorban.

Amennyiben a fordítottja igaz, lehetnek egész érdekes problémáink; a vezérlők beállíthatók a maximálisnál „rosszabb” működésre, ebben az esetben csak kisebb sebességgel jutunk az adatokhoz. A problémák a nem bootolástól kezdve az értelmetlen adatok halmazán át, egészen odáig gyűrűzhetnek, hogy ha létrehozunk egy könyvtárat, akkor véletlenül többször egymás alatt jelenik meg. A problémák elkerülésére a legbiztosabb megoldás a pontos beállítás, ez a winchesterekre vonatkozóan általában software úton történik, ugyanis a pontos vezérléshez pontos paraméterekre van szükség, melyek nem csak gyártónként, de egyes típusonként is eltérhetnek. A beállító program (ezt egy jobb BIOS már tartalmazza) megállapítja, illetve lekérdezi a meghajtók típusát és regisztrálja, a felbootolás során pedig a vezérlőkártya leolvassa a rendszerfájlokat valamelyikébe (esetleg saját programba, amelyre hivatkozni kell) kiírt adatokat. A modernebb vezérlőkön már nem csak két, hanem négy winchester csatlakozására van lehetőség, az ilyen típusú



„Mindössze” ennyi elektronikája van egy 1GB-os Quantum SCSI merevlemeznek



sú kártyák programja akkor is lehetővé teszi a kettőnél több eszköz használatát, ha a BIOS csak ennyit lenne hajlandó kezelni. Természetesen egy csatlakozóra (címvonalon) itt is csak két egységet köthetünk, de van egy második csatlakozó, melyre újabb két egység köthető. Megjelölésük általában **Primary** (elsődleges), ami a **Master** (mester: 1) és **Slave** (szolga: 2) meghajtókat foglalja magában, valamint **Secondary** (másodlagos), amely a további **Master** (3) és **Slave** (4) meghajtókat jelöli. Bootolás (bootvezérlő program használata nélkül) csak az elsődleges mester meghajtó elsődleges partíciójából lehetséges. A BIOS-ban nem jelzett meghajtók csak a kártya vezérlőprogramjának a memóriába települése után lesznek elérhetők. Léteznek olyan vezérlőkártyák is, melyek a vezérelt egységekre vonatkozó adatokat saját EPROM-ban tárolják, de ilyen kivételű IDE típusban elég ritka.

IDE csatlakozón keresztül a winchesteren kívül ilyen típusú CD-ROM-ot is vezérelhetünk. Léteznek még speciális egységek is, de ezek ismertetésére később térünk ki. A CD-ROM vezérlése az operációs rendszer feladata (DOS: MSCDEX), tehát ezt sem a BIOS-ban, sem a vezérlőkártya programjában nem kell állítgatni. Az IDE vezérlőkre mostanság szinte mindig rá van integrálva egy floppy és egy portvezérlő (soros-, párhuzamos- és game-port) is, tehát IDE alapú rendszernél erre nem kell gondot fordítani. Korrekt kártyákon bármelyik összetevő letiltható, ha netán más módon már létezne a gépben (például az alaplapon).

A csatlakoztatásról is ejtsünk néhány szót. Az IDE típusú merevlemezeket be kell állítani, hogy hányadik a drive, illetve van-e mellette második (ha másodiknak állítjuk, akkor az első megjelölését természetesnek veszi), mivel egy vezérlési vonalon csak két egység lehet, több választás nincs. A harmadik és negyedik egységet egy másik csatlakozón, címvonalon kezeli az IDE, és ezeket is mesternek (3.) és szolgának (4.) kell beállítani. Lehetséges úgy

használni a két winchestert, hogy (amennyiben négy egységet lehet kezelni a vezérlővel) mindkettő egyedüli első, ilyenkor az egyik az elsődleges, a másik a másodlagos vonalon csücsül. A beállítás (a jumperek megnevezése) gyártónként, de néha típusonként is eltér, bár általában feltüntetik, ha a winchester címkéjén nem is, a leírásában biztosan. Amennyiben semmi módon nem tudunk hozzájutni, akkor próbálkozással is megkísérelhetjük – a BIOS csak helyes beállítás esetén mutatja a helyén és a megfelelő adatokkal a merevlemezeket. Ne örüljünk, amennyiben hirtelen GigaByte nagyságrendekkel nagyobbakat mutatja a méretet a vásároltnál, csak hibás felismerésről van szó. **FIGYELEM! A hibásan detektált (kezelt) winchester használata adatvesztéshez vezethet!** Magyarán, kísérletezésre csak akkor fanyalodjunk, ha utána formázni lehet a lemezt. Az inkompatibilitás szivárványszemű szörnyetege itt is felütötte a fejét. A meghatározás szerint csak azonos gyártónak azonos típusai kötelesek egymás mellett működni (mármost egy címvonalon). Elméletileg tehát két Conner 40-est (ST 270, ha jól emlékszem a típuszámra) egymás után rakva és megfelelően bejumperelve, tökéletesnek kellene lennie az együttműködésnek. Meg kell mondjam, nem működnek, mivel az első sorozat (márpedig ebből van a legtöbb az országban) Conner 40-es semmilyen winchesterrel nem megy együtt, és az is előfordul, hogy egy típus csak elsőként hajlandó működni. A modernebb (mode 3-tól) merevlemezek esetében szerencsére már elenyésző az ilyen összeférhetetlenség jelentkezése, még kevert gyártók és típusok esetén is.

A kábelek bekötése szinte teljesen egyértelmű, a tápkábel általában a nagyfloppyéval megegyező, fordítva csak akkor lehet bedugni, ha megfaragják vagy széttrörik az aljzatot (legalábbis gyári kábel esetén). Az adatkábel bekötése pedig szinte mindig a „táp felé” elvet követi, ami azt jelenti, hogy az egyes láb a táp felőli oldalra esik. A vezérlő

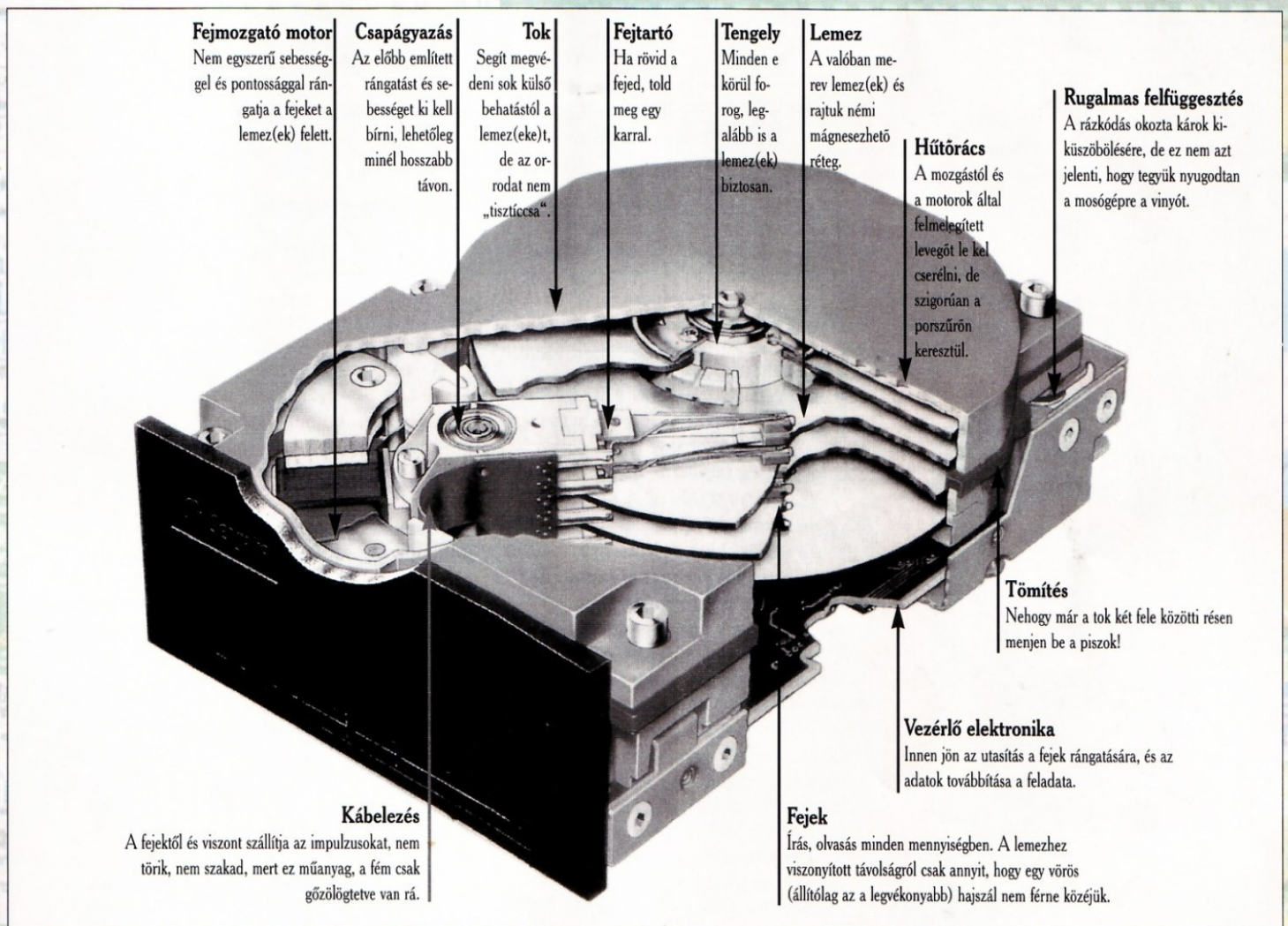
kön vagy leírásukban meg van jelölve a kártyán lévő csatlakozó 1-es pólusa. Amennyiben erre az oldalra csatlakoztatjuk a kábel jelölt oldalát, a meghajtóknál csak arra kell ügyelni, hogy a jelölés a tápcsatlakozó felé nézzen. **Mind a merevlemezen, mind a vezérlőn réz tűskékből áll a csatlakozó, amely erőszakoskodásra könnyen elhajlik, illetve letörik, ezzel esetenként főlősleges (javítási) költségbe verve a tulajdonost.** Bekötési szempontból kivételt képeznek (nem is PC-ről lenne szó, ha nem lenne kivétel) a laptopokba, illetve notebookokba gyártott speciális winchesterek, valamint a TEAC 120MB-os drive-ja. A notebook egységek speciális, az adott típushoz készített csatlakozóval készülnek, amely általában egy kábelben oldja meg mind az adat, mind a tápfeszültség átvitelét. Ezek bekötéséhez és beszereléséhez, ha nem az adott notebook típusba történnek, speciális keretre és csatlakozó-átalakítóra van szükség. Az itt leírtak a beépített és nem a PCMCIA merevlemezekre vonatkoznak. A TEAC meghajtóval pedig egy szervizben találkoztam, ahol kuriózumként tartották, ugyanis tápellátása a kisfloppyéval megegyező tápcsatlakozón keresztül, az adatkábel felrakása pedig a táp ellenoldalon történt.

A tápcsatlakozó hibás bekötése elég durva dolgokat eredményez, akár oda is juthatunk, hogy a javítás helyett újat kell vennünk. Az adatkábel hibás felhelyezése nem okoz fizikai károsodást, de a gép meg sem mukkan bekapcsolás után.

A továbbiak sajnos csak a következő számba férnek bele, ezért szomorú szívvel búcsúzom, de az oldal vége előtt következzon a szokásos Imbecillis Pistike kérdés.

*I.P.: Tessenék mondani, belső paralelrel portra köthető ZIP drive-e van?*

Schuerue





# MULTIMÉDIA

## MÉLYVÍZ

**NEM VÉLETLENÜL KELETKEZTEK -MIX ÉS -TORMIX VÉGÜ OLDALAINK: ÚJ ROVATAINKBAN APRÓBB JÁTÉK- ÉS MULTIMÉDIA MAZSOLÁKRÓL EZENTÚL IS BESZÁMOLUNK MAJD. EZZEL IS IGYEKSZÜNK SZÁMÍTÓGÉPES VILÁGUNK MÉG SZÉLESEBB PERSPEKTÍVÁJÁT BEMUTATNI – MÉG HA CSAK NÉHÁNY SZÓBAN IS...**

## BESZÉLŐ SZÓTÁR

**A** Delfin CD-sarokban ismét leltem egy játszva tanító programot: *My Talking Dictionary!* A készítő 6-10 éves gyerekeknek ajánlják, de én bátran ki merem jelenteni, hogy bárki számára hasznos lehet – pláne, ha most kezd angolul tanulni.

Ha beszélünk már más nyelvet (a magyaron kívül), könnyű dolgunk van, mert az egér jobb gombját beállíthatjuk németre, spanyolra, franciára, kínaira, ill. japánra. Ilyenkor mindent meghallgathatunk az adott nyelven, és könnyedén megtanulhatjuk a szavakat, kifejezéseket. Akkor sincs nagy baj, ha csak magyarul beszélünk. A CD-n szereplő képi információ nagy segítségünkre lehet, bár ebben a részben találat hibát is. Például a képernyőn látunk egy majmot, és azt váránk, hogy a program kiírja „monkey”. Hát tévedtünk, és ha nem segítenek, akkor megtanultam volna, hogy a majom = „climb” – bár igaz, hogy mászik.

A fő képernyőn a jobb alsó sarokban játékokat találunk: akasztófas (jelen esetben pókos – ha nem találod ki a feladott szót, megkajál a pók), betűkeverés, illetve betűkirakós. Ez utóbbival csupán az volt a problémám, hogy egy-két esetben



# MULTIMÉDIA

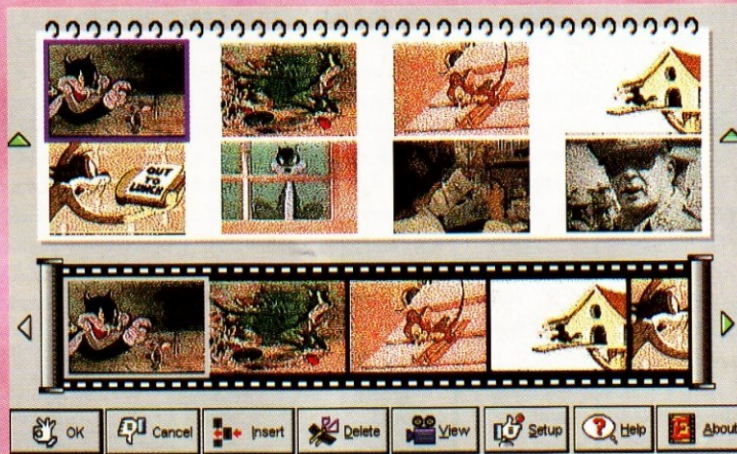


hiába tudtam a megfejtést, nem volt meg hozzá az összes betű. Senki ne gondolja, hogy a fentiek miatt elment volna a kedvem a programtól. Ha Mr. Chaos kevesebbet lenne a szerkesztőségben, most is a gépét nyúznám és növelném igen szerény szókincsemet.

Az induló képernyőről több helyszínre vándorolhatunk: utazás, állatok, helyek, zene stb. Az adott témaköröket is tovább szűkíthetjük és mindenhol beléphetünk egy könyv alakú szótárba. A számunkra érdekes, még nem ismert szavakról magyarázatot kérhetünk, sőt néha apró filmet láthatunk, esetleg – pl. állatoknál – hangokat hallgathatunk.

Szóval a kezelése igen egyszerű, szinte bárholon bárhol átugorhatunk. Igen nagy hasznát vettem a kiejtés gyakorlásánál – most kezdtem angolul tanulni –, az alapvető szavak elsajátításánál, és ezenkívül annyira lekötött, hogy majdnem elfelejtettem hazamenni.

Csilla



## MOVIE CLIPS

**K**i ne tudná, aki egyszer számítógép közelébe került, mi is az a Screen Saver. Legtöbbször a Norton idétlen csillagocskáira, az újabb programok tulajdonosai a DOS Navigátor már-már szépnek nevezhető képernyő pihentetőire gondolnak.

A Miximtól az Expert egy újabb, jópofa programját hoztuk el. A program Windows 95 és Windows 3.1-re lett kifejlesztve, kifejezetten igényesek számára. Kb. 200 mozi és TV klipet tartalmaz, amelyek a jól ismert Windows grafikus felületen tetszés szerinti sorrendben variálhatók, igen jó minőségű AVI file-ok formájában. Ikonos vezérléssel könnyedén választhatunk a sokféle látni- (hallani) valóból, ezeket előzetesen meg is nézhetjük, majd a Setup ikonra kattintva beállíthatjuk, hogy a választott anyagot, a megadott idő elteltével, sorban vagy véletlenszerűen játssza-e le. Ez mindaddig ismétlődik, amíg nem fordulunk a géphez valamilyen paranccsal. A készlet rajzfilm

részleteket, állatokat, nevezetességeket, nagy embereket, burlesz jeleneteket és egyéb érdekességeket tartalmaz.

A winsin mintegy 5MB helyre telepszik fel. Javasolni tudom azoknak, akiknek gyakran kell több kevesebb időre otthagyni a Windows alatt futó, bekapcsolt gépet, és szeretnének egy igazán látványos, könnyen konfigurálható képernyővédőt, mely szürke napjainkat igazán színéssé varázsolja.

Jon

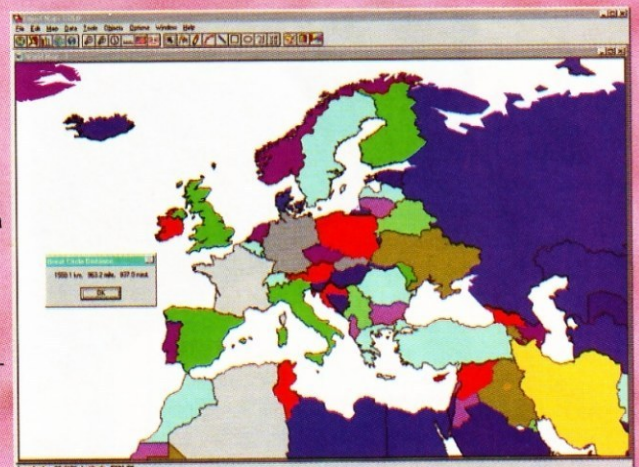
## EXPERT MAPS

**A** fiatalabb korosztályt sokszor nyaggatják az iskolában, hogy tanulja meg a világ főbb területei, városai, folyói, kikötői nevét. Sokan általában a kényszer miatt utálják a dolgot. Erre a problémára hivatott megoldást talál az Expert Maps nevű program (szintén a Miximnél találtuk). Lényegében egy világ atlasz és egy enciklopédia kombinációja; minden információt egyszerűen le-

het keresni vele, nincs szükség nagy darab könyvekre és térképekre. Rendelkezik ezen kívül térkép-tervezővel, mely segítségével megalkothatjuk a nekünk fontos információval tarkított térképet. Ehhez ötven elemből álló ikon-tár áll rendelkezésre, valamint rajzeszközök (vonalhúzás, körrajzolás, bezier-görbék, kis nyilacskák, kiszínezés) és tetszőleges méretű szöveges feliratozási lehetőség. A képernyőn a többféle adatbázisból több is megjeleníthető egyszerre

az új MDI (Multiple Document Interface) segítségével. Nézhetünk egyszerre műholdképet, földrajzi és demográfiai adatokat. Tetszőlegesen kinagyíthatjuk a térképeket, a minél részletesebb információ érdekében. Az információkat, ha kell kinyomtathatjuk, és dicselkedhetünk vele a tanár néninek...

Newlocal

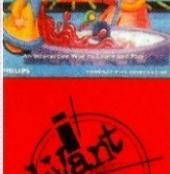
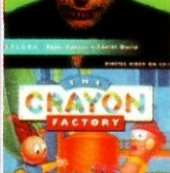
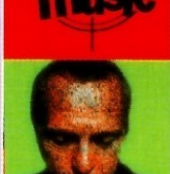




# CD-i PHILIPS INTERACTIVE

CDi ROVAT

MÉLYVÍZ



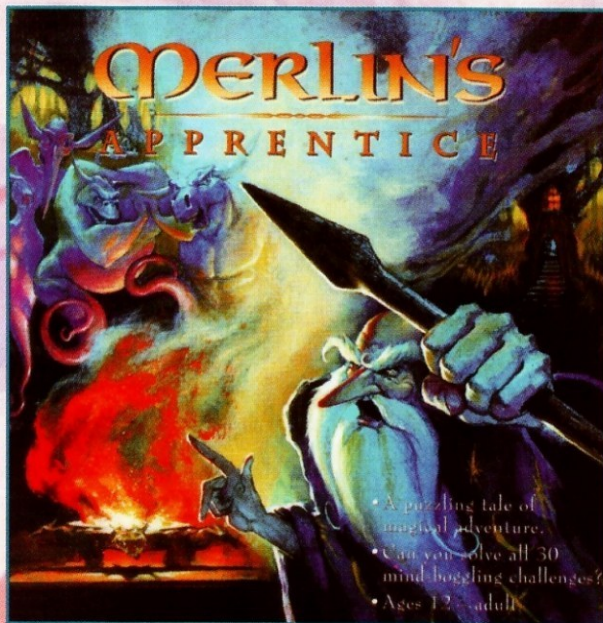
**MIELŐTT BELEVÁGNÉK NÉHÁNY EGÉSEN KELLEMES CD-I LEMEZ ISMERTETÉSÉBE, APRÓBB HELYEIGAZÍTÁSOKAT KELL KÖZZÉTENNEM: SAM. JOE MENTI, AMI MÉG MENTHETŐ, ÉS VESZETTŰL MAGYARÁZKODIK...**



Legutoljára azt találtam írni, hogy a Video CD és CD-i lemezek lejátásakor azért tapasztalható nagy minőségkülönbség a számítógépmonitor és a TV készülék között, mert az előbbi több szint képes megjeleníteni. Ezt kérem szépen meginterjúvolt szakemberek állították, és csak gyalog-felhasználóként hittem nekik. Most „még sokkal hozzáértőbb” emberekkel beszéltem, akik szerint ez butaság, és sokkal inkább a VGA monitor felbontásában és képfrissítésében keresendő az eltérés. Most már végképp összezavarodtam, és kezdem azt hinni, nem is az ok a lényeg: VGA képernyőn tényleg sokkal jobb a géplégtető. Legutoljára a Top Gun című opust volt szerencsém megtekinteni, ahol újabb érdekes, eddig még nem látott képrészletekre lettem figyelmes. Így hát, csak ismételni tudom magam, és szuperlatívuszokat sorolni a minőségről: elképesztő!

Igen, köszönjük a ránk hajigált rohadt tököket és záptojást, akkor most következzen valami egészen más!

Magyar termék, magyar rajzfilm – egy újabb magyar Video CD. A Com-Ser Kft. készítette el a híres Hohoho Horgász néhány epizódját VCD-re. Hat rajzfilmet találunk a CD-n, amelynek CD-i kezelőfelülete is egészen csicsás lett, még egy Házimozi 3D animációt is felraktak – igaz, a CD



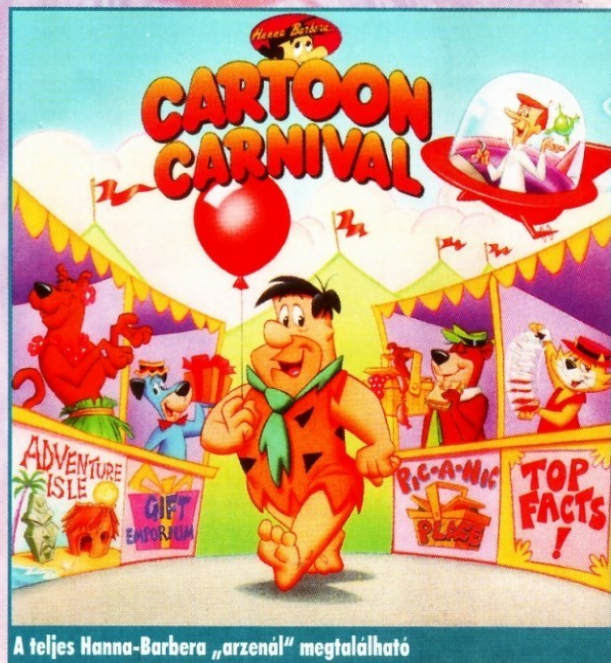
A CD-i játék egészen kivételesen igényes grafikájú

nyomdai munkálatai (értem ezalatt a borítót) hagynak némi kívánivalót maguk után (enynyi helyesírási és elírási hibát még a PC-X első száma sem tartalmazott)! Igaz, hogy csak a magyar piacra készült pár száz példányban, de azért egy picit nagyobb figyelmet kellene fordítani a külsőre.

Jóval nagyobb falat a Pink Floyd: The Wall dupla lemeze. E régebbi kiadású CD-n megtalálható a teljes Alan Parker által rendezett film. A hozzánk került lemez CD-i formátumú, de a nagy sikerű filmet valószínűleg elkészítették a manapság elfogadott Video CD formátumban is, amelyet MPEG kártyával számítógépen is lehet játszani.

A lemez – mi sem természetesebb – Dolby Surround technikával készült, így a Pink Floyd zenei hatása is tökéletesen érvényesül.

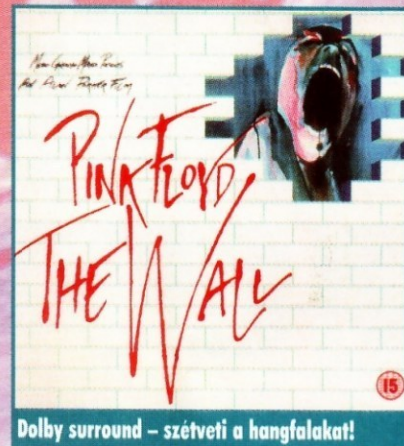
Még egy régebbi CD-i került a kezembe (pontosabban a Com-Sertől kölcsönkaptuk), ez pedig a Cartoon Carnival. A CD-i Hanna-Barbera rajzfilmeket tartalmaz, illetve ezeket csak akkor nézheted végig, ha különféle logikai, ügyességi játékokból kirakod a Cartoon Carnival szót: ekkor egy-egy Flintstones, Yogi



A teljes Hanna-Barbera „arsenál” megtalálható

Bear, Top Cat, Scooby-Doo, Jetsons vagy Huckleberry Hound rajzfilmet nézheted végig a harmincből. A játékok egészen kicsinyeknek valók, ám ezek nehézsége 10 szinten változik, s már a negyedik, ötödik fo-

kozat is elég nehéz. Alapvetően hatféle játékkal találkozni: két logikai „keresd a párját” (az egyik színekre, a másik hangokra épül), két ügyességi (Frédivel lufikat kell összefogdosni, illetve George Jetsonnal meteorok között repkedni és elkapdosni az elszabadult műholdakat), labirintusos (Scoobyt kell kivezetned egy útvesztőből, amely állandóan változtatja az alakját) és egy rajzfilmes kérdésekből összeállított kvízzjátékból áll.



Dolby surround – szétveti a hangfalakat!

Hasonló stílusú, de már vadonatúj a Merlin's Apprentice. Ez is elsősorban logikai feladványokra épül, igaz, inkább családi szórakozást ígér, hiszen a játékok sokkal jobban gondolkodtatóak. A harmincféle logikai játék közt akad puzzle, titkosírás-megfejtő, ügyességi, memóriajáték is. Mindez ámitóan szép grafikával, a CD-i-től megszokott igényességgel, kifogástalan hangokkal.

Mr. Chaos



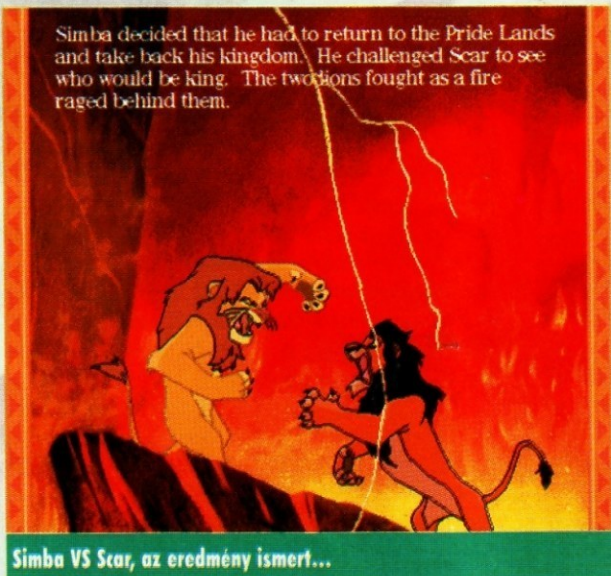
# Animated Storybook: The Lion King

**RENDAHGYÓ MÓDON TESZTEL-  
TÜK A LION KINGET: ELŐSZÖR  
JON NÉZTE MEG A MAGA  
„GYEREKES” (!) STÍLUSÁBAN,  
AZUTÁN PEDIG GIRAFFE, „EGY  
GYERMEK ATYJA” VETETT RÁ  
NÉHÁNY PILLANTÁST...**

**S**ajnos én nem láttam az Oroszlánkirály című Disney rajzfilm remekét, de ettől függetlenül felkeltette figyelmemet a CD. Gyors installáció, majd egy dupla egérkatt' és fantasztikus élményben lett részem. Egy teljesen új világ tárult fel előttem, mindez nagy felbontásban és 256 színben. És most lássuk az oroszlánt! Tehát progji indít, egy vezető kép, majd a Timon által irányítható főmenübe juthatunk, ahol többféle lehetőségünk van.

**Play:** itt a teljes történetet tekinthetjük meg oldalankénti felosztásban, melyet szöveggel, illetve előszóval is megcsodálhatunk. Ha a papagájra (Zazu) klikkelünk, még egyszer elismételhetjük a pár soros történetet, viszont ha az öreg majmot (Rafiki) részletjük előnyben, néhány speciális szó magyarázatát hallgathatjuk meg. Néhány rész esetében játszhatunk is, amennyiben a képernyő bal oldalán feltűnik Simba és Nala alakja. A játékokhoz nincs igazán mit fűznöm, apró ügyességi rutinokról van szó. A képernyő két alsó sarkában álló irányjelző tábla értelemszerűen az előre, illetve a visszalapozást jelenti. Timonra való klikkelés pedig visszatérés a főmenübe.

Simba decided that he had to return to the Pride Lands and take back his kingdom. He challenged Scar to see who would be king. The two lions fought as a fire raged behind them.



Simba VS Scar, az eredmény ismert...

**J**onnal szemben nekem már volt szerencsém Simbához és társaihoz mind a moziban, mind videón, ráadásul csemetém jóvoltából a videó-változat megnevezése óta heti két-három alkalommal is. Nem dicsekvésképp mondom, de mára Oroszlánkirály szakértőnek mondhatom magam: hacsak másfél másodpercet hallok belőle, már szinte percre pontosan megmondom, hogy hol tart a film. Szóval nekem volt mihez hasonlítanom a CD-t, bár az idő rövidege miatt csak futó ismeretséget kötöttünk.

A program elindítása után nem sokkal megérkeztem a főmenübe, ahol az állandóan fontoskodó Timon fogadott. Az ő pár perces monológja alatt estem be először az asztal alá. Azt hiszem a legpontosabban úgy jellemezhetném előadását: Disney-minőség, tömény hülyeséggel párosítva. Ezek után kíváncsi lettem, hogy ha



Jon

ilyen a főmenü, akkor milyen lesz maga a program?

A **Read** funkcióval kezdtem, amit viszont sajnos pár perc után – időhiány miatt – le kellett lőnöm. Sajnos, ugyanis annak ellenére, hogy legutoljára alig egy hete láttam, nagyon tetszett a hangos képeskönyv és rajzfilm keveréke. Tulajdonképpen a magyarul is megjelent Disney-könyv elevenedik meg a szemünk láttára, ráadásul (bár gondolom sokan örülnének ha magyarul szólalna meg) eredeti, vagy közel eredeti előadásban. Egyedül az Oscar-díjas és Oscarra jelölt zenék „butított” változata zavart egy kicsit, jobban örültem volna az eredetieknek, de tény, ezek sem rosszak.

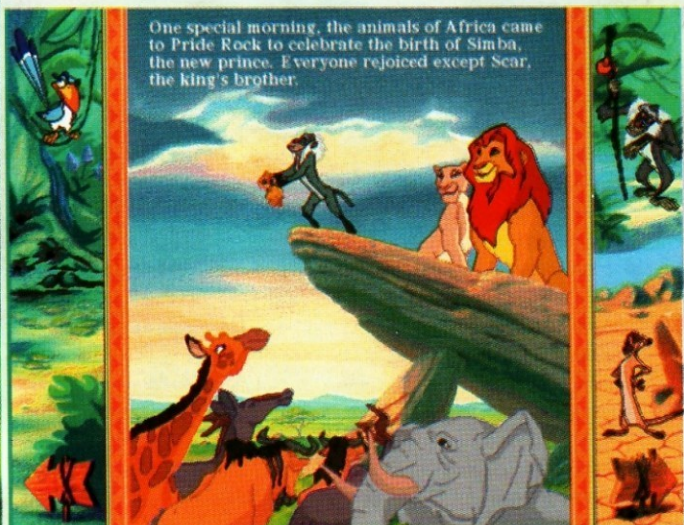
A **Playre** áttérére a történet kibővül Rafiki magyarázataival, némi többlet animációval és három egyszerűbb játékkal. Az elsőben kipróbálhatjuk, milyen a szavannán vadászni (aki látta a filmet, biztosan emlékszik arra, amikor Mufasa fiát oktatja, Zazu „önkéntes” segítségével), a másodikban érdekes csillagképeket rajzolhatunk (ha nem is a régi királyok képét), míg a harmadikban a mindig éhes Timonnal kell minél több bogarat összeszednünk (nevelés a számítógépes életre: debugolás).

A **Pick a Page** funkció inkább akkor jön jól, ha valaki már többször látta a történetet és egy adott részre akar rákeresni, vagy ha a lefekvés (vagy egyéb okok) miatt félbeszakadt a legutóbbi nézelődés.

Abban viszont maximálisan egyetértek Jonnal, hogy a program nagyon alkalmas nyelvtanulásra: inkább ösztönzi a tanulókat egy-egy ilyen történet (a Disney's Animated StoryBook sorozatnak már több tagja is van), mint némi-nyik száraz nyelvelve.

Giraffe

One special morning, the animals of Africa came to Pride Rock to celebrate the birth of Simba, the new prince. Everyone rejoiced except Scar, the king's brother.



Simba bemutatása a „népnek”



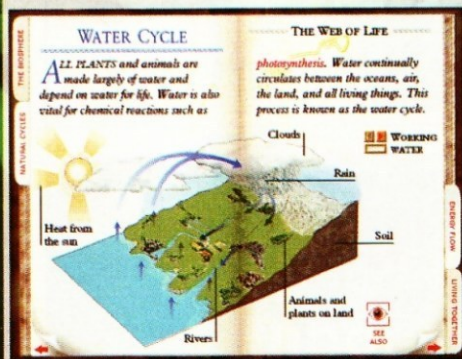
Timon, a mitugrász magyaráz



# Encyclopedia of Nature

**SOKFÉLE MULTIMÉDIÁS KIADVÁNY FORDULT MÁR MEG A KEZEMBEN, JOBBAK, ROSSZABBAK EGY-ARÁNT. NEM MINDEGYIK NYERTE EL TETSZÉSEMET, MERT HIÁBA A CSICSÁS KÜLSŐ, HA IDEGENNEK HAT. ŐSZINTÉN MEG KELL AZONBAN MONDANOM, HOGY AZ EYEWITNESS SZOROZAT NÁLAM MINDEN TEKINTET-BEN ZÖLD UTAT KAR.**

**A** Természet Enciklopédiája című CD (annak ellenére, hogy nem éppen vadonatúj szerzemény) teljesen lenyűgözte a családomat s persze engem is. Egészen egyszerűen azzal, hogy nem akarja azt hangsúlyozni, hogy ő egy számítógép segítségével készült multimédiás ismeretterjesztő anyag, tehát kell lennie animációval, hangeffektusokkal, képekkel, lehetőleg minél tolatodóbban. Sőt ellenkezőleg, minél jobban szeretne egy megszokott, nagy alakú, sok színes képpel ellátott könyvre hasonlítani, olyanra, amelyet szinte minden gyerek szívesen lát a könyvespolcán.



A felhőzet kialakulása...

A program kezelőfelülete nem mindenféle ikonokból és nyomógombokból áll: amikor elindítjuk, egy természetudományos szertárban találjuk magunkat, ahol számos fiók, nagy könyvek, a falon tablók, középen pedig egy hatalmas földgömb van, s mind-mind csodát rejt. Itt nem találkoznak tiltó táblákkal – ebből következően a fiókokat ki lehet húzni, a könyveket fel szabad lapozni, a tablókat meg szabad vizsgálni, a mikroszkópba belenézhetünk, a földgömböt meg lehet pörgetni. Sőt, mindez tulajdonképpen kételező!

A fiókokban különféle élőlény-csoportokat találhatunk: rovarokat, gerinctelenekeket, növényeket és gombákat, kétélűtüket, hüllőket és madarakat. A fiókokat kihúzva változatos kép tárul szemünk elé, melynek tartalma az adott csoporttól függ. A madarak fiókjában például megtudhatjuk, hogy mitől madár a madár, megismerkedhetünk, a repülni nem tudó madarakkal, a kakukk különös szaporodási szokásaival, a baglyokkal, a mézevő madarakkal, a harkályokkal, a vízimadarakkal és így tovább. Mindezek a fiók egy-egy rekeszében helyezkednek el, s csak rájuk kell kattintani, hogy megjelenjen a hozzájuk tartozó információ. Ahol lehet, a témához kapcsolódó egy-egy fajt külön kiemelnek, emellett külön lapon kapjuk a fontosabb számadatokat.

A földgömb segítségével az egyes földrészek és földrajzi egységek élővilágáról kaphatunk átfogó képet. Az előtte látható ingás szerkezet segítségével állíthatjuk be, hogy milyen területet szeretnénk látni. Ezután a földgömb forgatásával választható ki, hogy mely földrésze vagyunk kíváncsiak, hi-

szen mindegyiknek megvan a rá jellemző élővilága. Ekkor egy széles látéképet kapunk, amelyen számos helyi jellegzettség látható. Egy külön kis manőverező-ablak szolgál arra, hogy a nagy, egész képen mozgathassuk azt az ablakot, amelyet látunk. Emellett a részleteket is megvizsgálhatjuk, ekkor egy nagyító ablakot húzhatunk bárhová a kép felett.



Észak-Amerikában így néznek ki a tavak...

Az egyes állatokra vagy növényekre kattintva megnyílik előttünk a könyv róluk szóló oldala.

Ha a falon lévő tablók valamelyikére kattintunk, akkor az emlősökkel, illetve a halakkal köthetünk közelebbi ismeretséget. Mindkettőn rendszerezve találjuk az oda tartozó állatokat, az emlősöknel a főemlősök, kerdődzők, rácsálók, nagy növényevők, rovarevők, vízi emlősök stb. kategóriákban. Megtudhatjuk persze azt is, hogy mi különbözteti meg az emlősöket a többi állattól, vagyis mitől emlős az emlős. Két hatalmas könyv is található a szertárban. Az egyik a „The Web of Life” címet viseli, s most kivételesen ezzel nem az Internetre gondol, hanem az élőlények között fennálló szoros és szövevényes kapcsolatra. Számos oldalon mutatja be a bioszférát, a természetes körforgást, az energia folyamát és az együttélést. A másik könyv a „The Green Book” címet viseli, s ez mindent el is árul róla. Komoly figyelmeztetések hangzanak el az üvegház-hatás, az ózonréteg sérülése, a tengersizint globális emelkedése és az energiapazarlás kapcsán. Külön fejezetet kapott a környezetszennyezés, és ez tulajdonképpen szomorú dolog, hiszen jobb lenne, ha nem kéne rá annyi szót vesztegetni, ha mindenkinek természetes lenne természetes életterének megóvása. Újabb fejezet szól a veszélyeztetett fajokról, amelyeket az ember áldásos tevékenysége juttatott ebbe a helyzetbe. Végül szót kell emelni az ellen az esztelen pusztítás ellen, amit a meggondolatlan, kizsákmányoló vadászatok okoznak.

A földgömb mellett található polcok egyikén egy hatalmas barométer szolgál arra, hogy bevezessen minket Földünk különböző éghajlati övezeteibe, elmesélve róluk a legfontosabb tudnivalókat. Emellett megtudjuk, hogyan alakulnak ki a szelek, a felhők, a csapadékok, így nagyobb esélyünk lesz arra, hogy megértsük, amit a reggeli időjárás-jelentéskor a TV-ben mutogatnak (per-

sze, Aigner Szilárdnak nem kell féltennie az állását, ahhoz még sok mindent kéne tanulni a meteorológiáról).

Egy másik polcon egy hatalmas kagylókövet hívja fel figyelmünket arra, hogy az élet nem most és nem is tegnap kezdődött. Sok mindent megtudhatunk az élet kialakulásáról, a történelem előtti emlősökről, mamutokról, hüllőkről, gerinctelenekekről, növényekről, az őskövületekről. A körülöttünk lévő világ látható része is hatalmas, hát még az, amely annyira kicsiny, hogy szabad szemmel nem is bírjuk felfogni! Bepillantva azonban a földgömb mellett lévő mikroszkópba, megláthatjuk azokat a mikroszkopikus alkotóelemeket, melyek az élő szervezeteket alkotják, ezek mellett pedig azokat a mikroorganizmusokat, melyek nem

sokkal nagyobbak az előbb említett sejtnekél.

Ha úgy érezzük, hogy alaposan megismertük a természetet, a kvíz mester segítségével próbára tehetjük tudásunkat! Érdemes néha nekiveselkedni, hogy szinten tartjuk tudásunkat, s hogy ne feledkezzünk meg azokról, akikkel együtt élünk ezen a planetán.

Gyönyörű ez a program. Elfogultság nélkül állíthatom, hogy az egyik legszebb, amit valaha ilyen témában láttam. Emellett hatalmas információmennyiséget hordoz, szép illusztrációkkal, szóbeli kommentárokkal és filmbejátszásokkal körítve. Méltó utódja a hagyományos, színes ismeretterjesztő könyveknek. A program szépen kivitelezett, nem érződik rajta a mostanában divatos multimédia toolkitek hatása. Mindenkinek azt tudom mondani, hogy az isten szerelmére, ki ne hagyja! Ja, nem kell hozzá Windows 95, beéri az előző verzióval is egy 386-oson, 4 megával. Ilyet is lehet...

BigZoo



Menj oda, és pörgezd meg a földgömböt...





### Crescendo Kit:

MAUI professzionális sampler hangkártya 8 MB-ig  
 FATAR 49 billentésérzékelő MIDI keyboard  
 Band In A Box, Miracle, Wave Editor software  
 Az összes szükséges kábel.

Ára mindössze  
**38 000 Ft**

## TURTLE BEACH KLASSZIKUSOK



Tropez Plus:  
 Effektproci, 48 Khz, 4 MB ROM, 12 MB-ig  
 bővíthető RAM... Hallgasd meg!  
**TAHITI is újra kapható,**  
 valamint még sokan mások:  
 TBS 2000, RIO...  
**Viszonteladókát is várunk !**

**TURTLE BEACH SYSTEMS**

**AMECON Budapest Kft.**  
 1113 Bp. Bocskai út 42. Tel/Fax: 06-20460-436



Legújabb  
 kiadványaink

## COMPUTERBOOKS

Budapest, XII. Tartsay Vilmos u. 12.  
 Tel.: 175-15-64; Tel./Fax: 175-35-91

- Dr. Tamás P.-Tóth B. és trai:* **Windows 95 + Microsoft PLUS! felhasználóknak** - magyar nyelvű változathoz 1.960.-  
*Tóth B.-dr. Tamás P. és trsai:* **WINDOWS 95 & Microsoft PLUS felhasználóknak** 1.995.-  
*Nádai P.-Rezessy B.:* **Visual FoxPro 3.0** (PROXERV Kft kiadványa) 1.860.-  
*Gazsó Zoltán:* **Adatbáziskezelés dBASE 5.0 for Windows rendszerben** - lemez melléklettel ir.á.: 1.800.-  
*Jakab-Juhász-Vémi:* **Adobe Photoshop** 2.480.-  
*Dr. Kovács T.-Dr. Kovácsné C.J.-Ozsváth M.:* **Adatkezelés MS ACCESS 2.0 alkalmazásával** 1.890.-  
*Dr. Tamás P.-Tóth B. és társai:* **DELPHI - út a jövőbe** - lemez melléklettel 1.999.-  
*Székely V.-Pope A.:* **Áramkórszimuláció a PC-n** - a lemez mellékleten a TRANZ-TRAN szimulációs program 1.990.-  
*Lengyel V.:* **Az INTERNET világa** 1.456.-  
*Stolnicki Gyula:* **Hálózatokról kezdő felhasználóknak** 1.369.-

Kérje teljes és részletes könyvkatalógusunkat!  
 Levélcím: 1253 Budapest Pf. 71.

# Sütkérezzen Ön is az információtenger világítótornyának fénysugarában!

**Az iNteRNeTto hírlevél megrendelői\* között az Ifabó utolsó napján kisorsolunk egy mobiltelefonra kapcsolható HP Omnigo palmtopot, tíz iNteRNeTto pólót és húsz példányt az iNteRNeTto Áramlatok magazinból.**



\* Az összes megrendelő részt vesz a sorsoláson. Hogyan rendelheti meg a hírlevelet? Keresse fel az iNteRNeTto-t a World Wide Weben a <http://www.idg.hu/internetto/> címen. Lapozza fel a Friss rovatot, írja be az e-mail címét a megrendelőlapra, és kattintson a Rendben gombra. A másik módszer: írjon egy e-mailt az [abcd@ind.eunet.hu](mailto:abcd@ind.eunet.hu) címre és a subject sorba írja be: hírlevel.



**ITT RENDELHETED MEG  
1537 BUDAPEST PF. 386**

(VAGY LAPOZZ A 15. OLDALRA)

# ESCOM

## MAGAZIN

MEGJELENT A  
CD-X  
MAGAZIN  
1996/1. N°1!

**N°1**

**1996 FEBRUÁR**

# Összejöttek!

A jó ár, a kiváló teljesítmény, a korszerű design

**ES.COM**

**commodore**  
PC-S KIEGÉSZÍTŐK

Az Escomnál találkozott egymással a jó ár, a kiváló teljesítmény és a korszerű design a Commodore PC-s kiegészítőinek képében. Nézzük a részleteket:

Meglévő számítógépét komplett multi-géppé alakíthatja a Commodore multi-média kitek segítségével: a Commodore Zodiak 16 multimédia kit tartalma ideális a játékokhoz. A Sound Blaster kompatibilis 16 bites FM hangkártyával és négyszeres CD meghajtóval megfelelő teljesítményt nyújt akár enciklopédiákhoz, oktató-programokhoz, kiterjedt adatbázisokhoz is. A Commodore Zodiak 32 3D kit szintén négyszeres sebességű CD meghajtót tartalmaz, a hangkártya a legújabb fejlesztésű valós háromdimenziós hangot produkál. 32 bites áramkörökkel van szerelve. Adatbiztonságos archiváláshoz Commodore streamereket ajánlunk. A 800 MB tömörített kapacitást biztosító meghajtó Travan-1 technológiát használ, a 3,2 GB-os modell a Travan-3 technológia optimális kihasználásának letéteményese.

Találkozzon velük Ön is az Escom üzletekben!



**Gamepad:**  
mikrokapcsolós, jobb és balkezes

1.190,-



**Hangkártyák:**  
16 bit FM hangkártya,  
16 bit Wave  
Table 3D-sound

12.990,-

22.990,-



**MPEG kártya:**  
videodigitalizálás,  
video overlay 800x600  
pixeles bontás

37.990,-



**MIDI Master  
Keyboard:**  
MK10, MK149  
MIDI kábel

8.290,-

27.490,-

4.290,-



**Multimédia billentyűzet:**  
Win'95 billentyűzet be-  
épített hangszóróval és  
mikrofonnal

9.490,-



**Mouse-ok:**  
ergonómikus mouse  
infra mouse  
basic mouse

2.590,-

5.490,-

2.390,-



**Joystick:**  
ergonómikus,  
mikrokapcsolós

1.990,-



**120 Watt Speaker  
Set:** 160 W kimenő  
teljesítmény

8.490,-



**Subwoofer:** 18 W  
kimenő teljesítmény  
35-300 Hz,  
Bass reflex

9.990,-



ESCOM Budapest, Visi I. u. 6.  
tel.: 210-1145

**ÚJ!** ESCOM Budapest, Andrássy út 2.  
tel.: 111-9873

ESCOM Budapest, Batthyány tér 2.  
tel.: 201-8219

ESCOM Budapest, Rákóczi út 67.  
tel.: 133-6199

ESCOM Szeged, Bolyai J. u. 4.  
tel.: (62) 318-986

ESCOM Szekesfehervár, Tavindia u. 26.  
tel.: (22) 319-337

ESCOM Miskolc, Dózsa Gy. u. 23.  
tel.: (46) 355-217

ESCOM Pécs, Jókai u. 9.  
tel.: (72) 333-037

ESCOM Győr, Aradi Vértanúk útja 8.  
tel.: (96) 313-404

ESCOM Debrecen, Palfi tér 7/a  
tel.: (52) 347-745



**RAY-TRACING****MÉLYVÍZ**

**GONDOLOM, MÁR MINDENKI RÁJÖTT A CIKK VÉGÉN ÁLLÓ ALÁÍRÁSBÓL, HOGY MOSTANTÓL NEM MARINOV ELVITÁRS, HANEM JÓMAGAM FOGOM A LIGHTWAVE-ÉS ROVATOT Vezetni. REMÉLEM BEÉRITEK VELEM IS, DE AZÉRT JÓ LENNE, HA MEGÍRHÁTOK, MIT VÁRTOK EL ETTŐL A ROVATTÓL. EGYELŐRE PÉLDÁK MEGOLDÁSÁVAL SZERETNÉK SEGÍTENI, MERT EZEKRE KÉSŐBB IS EMLÉKEZNI FOGOK.**

**N**os, akkor talán fejest is ugorhatnánk a „mélyvízbe“. Elsőként az oldalon látható üveget és hamutálat fogjuk elkészíteni. Nem kell megijedni, nem olyan nehéz, amilyennek látszik, csak nagyon fontos, hogy előbb gondoljunk át mindent, mielőtt elkezdünk egy saját objectet kreálni.

Kezdjük is rögtön az üvegnél. Mint látható, ez egy forgástest, tehát az lesz a dolgunk, hogy a kontúrját 360 fokkal elforgatva hozzuk létre azt a felületet, amire később definiálhatjuk az üveg tulajdonságait. Ehhez először is lépünk a Modelerbe, azon belül is a Polygon menüt szemeljük ki magunknak. Az itt található points-ra klikkelve rakjuk le az üveg körvonalait úgy, hogy minden pont letétele után a Make-re nyomva el kell fogadtatnunk a géppel a helyzetét. A Make helyett a jobb egérgomb, vagy az Enter billentyű is használható. Nagyon fontos a lerakás sorrendje, mert ez alapján fogja a program összekötni a pontokat! Ha a pontokból sikerült az üveg alakját megközelítőleg megrajzolnunk (vigyázat, csak a fele kell, mert teljesen szimmetrikus!), akkor ugorjunk át a Tools menübe, és a Curves alatt található Make-re fejtünk ki erős nyomatekót. Ha mindent jól csináltunk, akkor a pontokat egy görbe köti össze, ez lesz az üveg kontúrja. Ha véletlenül rosszul sikerült, akkor sincs gond, mert a Modify-menü Drag opciójával könnyedén utána igazíthatjuk a görbénket. Most már csak a forgatás hiányzik, ezért Multiply-ba lépve először a Lathe funkciót, majd pedig a Numericet nyomjuk meg. A megjelenő requesternek a következőket adjuk meg: a Start Angle-lel az elfordulás kiindulási szögét határozhatjuk meg, s mivel nekünk teljes kör keresztmetszet kell, ezt hagyjuk nullán, az End Angle-t (az elfordulás vége) pedig 360-on. A Sides a lapok számát jelenti, amik az oldalát határolják majd, ebből következik, hogy jelen esetben a 16 nevétségesen kevés, javítsuk is át gyorsan úgy 50-re. Az Offset a fordulás közbeni tengelyirányú elmozdulás mértéke, amit most célszerű békén hagyni. Az X, Y, és Z azt a tengelyt jelzi, amelyen körbeforgatjuk az adott tárgyat. Ha a bal felső négyzetátlós részre rajzoltuk a görbét, akkor a Z tengelyt válasszuk. A Center opcióval a koordinális elhelyezkedést állíthatjuk, de ez is maradjon nulla. Az OK-ra nyomva már láthatjuk is, ahogy a polygonok halmozódnak. Ha megkaptuk az üveget, akkor válasszuk ki laszszózással (jobb egérgomb), és az Object / Optionsben adjunk neki egy nevet, amivel majd a felületet definiálhatjuk. Egy biztonsági mentést nyugodtan végezhetünk, sose árt. Azért még nem vagyunk kész, hiszen ki látott már üveget címke nélkül? Lépünk is át gyorsan egy másik layerre: a

# LIGHTWAVE 4.0

jobb felső sarokban lévő kockák közül a felső sorban lévő második pöckökre kell nyomnunk. Azt hiszem, már Gaborca is megemlítette, de azért mégis elmondom, hogy a felsők az előtérbe hozzák, az alsók pedig a háttérbe nyomják a kiválasztott layert. Ennek jelentőségét mindjárt megtudjátok. Nyomjunk rá az első layer alsó

egy egyenest húzunk, és azt nem 360, hanem mondjuk csak 160 fokkal forgatjuk el. Én az utóbbit ajánlanám, mert ha animálni akarjuk, akkor így az egyszerűbb. Ha elneveztük, akkor a Shift billentyűt lenyomva tartva mindkét layer felső részét aktivizáljuk, ezzel összeolvasztottuk a két objectet, amit már el is menthetünk, mondjuk „üveg“ néven.

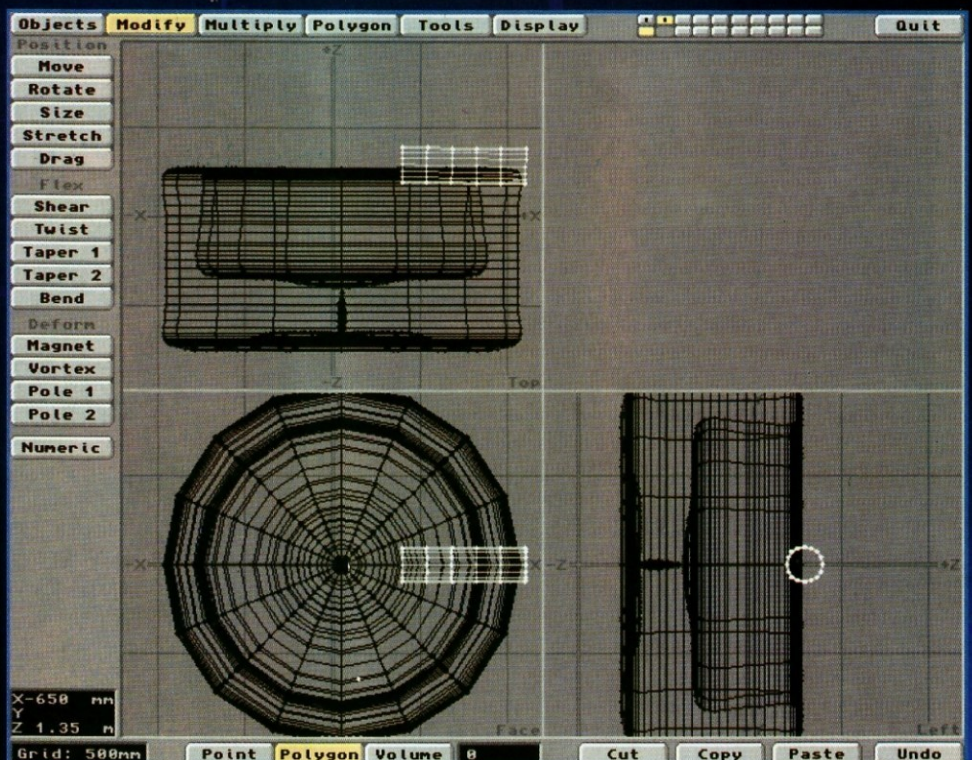
Az egyszerűség kedvéért most jöjjön a cigi, ami a hamutálban van. Erre is több módszer kínálkozik: az egyik, hogy pontokból megrajzoljuk az alkotóját, és hasonlóan az üveghez, elforgatjuk 360 fokkal; a másik, hogy az Objects menüben található Disc-kel csinálunk egy kör alakú lemezt, egy másik layeren pontokból egy egyenest húzunk, az egyenest háttérbe, a kört pedig előtérbe tesszük (ennek a körnek az egyenes elején és arra merőlegesnek kell lennie), a multiply menü rail ext opcióján belül használjuk a uniform knotsot, ezáltal a kör végighúzódik az egyenes mentén és létrehoz egy csövet. Ad-



A végleges „csendélet“, már csak egy alkoholista hiányzik

pöckére is, amitől előtűnik sötétben az üveg. Egy-két opció kivételével (rail ext) erre közvetlenül nem tudunk hatni, de segíti a munkánkat. A címke elkészítéséhez az egyik megoldás az, ha kijelölünk megfelelő alakú, illetve nagyságú polygon halmazt, és az Object / Optionsben új nevet adunk neki. A másik megoldás, ha az üveg kontúrjára – a fentebb ismertetett módszerrel – pontokból

junk nevet neki és mentsük el, de még ne töröljük ki! Jöjjön a hamutál, aminek elkészítéséhez a változatosság kedvéért megint a Lathe funkciót fogjuk használni. Mivel a hamutálba felülről be lehet látni, ezért meg kell csinálni a vastagságát is. Tehát a hamutál keresztmetszetének a felét kell a pontokból kirajzolnunk, amit ezután elforgatva, megkapjuk a hamutál alakját. Mivel



A „csupasz“ hamutálca és a cigaretta a 3D szerkesztőben





Meglehetősen utópisztikus kép, nem sok köze van a realitáshoz

egy ilyen hamutartóban cigi szokás tartani, ezért mondjuk a helyét is meg kellene csinálni, ami kicsivel nagyobb, mint maga a cigi (ezért mondtam, hogy ne töröljétek ki, mert még kellene fog). Tehát először is a cigit kell egy kicsit megnöveszteniünk, ehhez hívjuk elő a Modify menü Size opcióját (Numeric!). A faktor – amivel megnöveljük – legyen mondjuk 1.1. A most kapott hengerrel fogjuk kivágni a cigaretta helyét. Tegyük a tálat a háttérbe, a cigit az előtérbe. Helyezzük el úgy, mintha már benne lenne bagó, de lehetőleg vízszintesen (lásd a képet). Ezután fordítsuk meg, tehát a tál legyen elől, a cigi pedig hátul. A Tools menüben lévő S Drillben nyomjuk meg a Tunnelt és az OK-t. Ha minden igaz, akkor a háttérben lévő cigi kivágta az előtérben lévő hamutáliból a közösen érintkező felületüket. Nos, egy lyuk már megvan, de általában minimum három szokott lenni, vagyis ismételjük meg kétszer, mindig 120 fokkal eltéréssel. A szögeltérést a bal alsó sarokban mutatja a program, amikor a rotálást elkezdjük. Ha mindezzel megvolnánk, akkor elnevezhetjük és kimenthetjük. Az egyedüli, ami még a modelerben hátra van, az egy egyszerű lap, amit a Box opcióval készíthetünk

el. Miután ezt is elmentettük, lépünk át a Layout részbe! Itt az object menüben töltjük be tárgyainkat és helyezzük el őket a move, rotate és a size segítségével. Természetesen a lapot kell legalulra rakni és arra a többi. A leglényegesebb, hogy több nézetből is vizsgáljuk meg, hogyan van odarakva például a cigi. Ez azért fontos, mert egyszerre nem látjuk minden oldalát és nem tudjuk, hogy a nézőszögünkre merőleges síkon miként helyezkedik el. Miután mindent elrendeztünk, mindenképpen mentsük el a scene-t! Keresünk valamilyen rajzolóprogramot és készítsük el a címkét, amit az üvegre feszítünk majd, illetve egy egyszerű cigaretta-

papírt. Viszszatérve a Lightwavebe, látogassuk meg az Images menüt és töltjük a képeket. Ezenkívül még szükség lesz egy fa (padló) és egy márvány (hamutartó) textúrára is.

Most jön a lényeg, ami az egész szépségét adja: a felületgenerálás. Ehhez a Surface menübe kell belépünk. Kezdjük a padlóval. Erre egyszerűen a color mapben (az első „T”, a szín beállítás mellett) Planar image mapként feszítjük rá a fatextúrákat. (Minden más marad alapban.) A következő maga az üveg.

Luminosity: 200, Diffuse: -399 (!), Specular: 90, Reflectivity: 90, Glossiness: max, Transparency: 90, Color

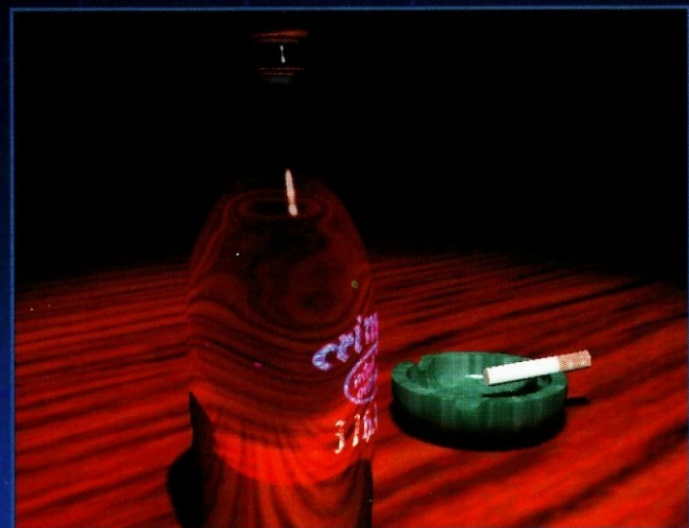
filter: ON, Refractive index: 1.6 (nagyon fontos, ez az üveg fénytörésmutatója!), Edge transparency: transparent, Smoothing: ON, többi marad. Ha valaki akarja, akkor transparency mapnek berakhatja a beépített fractal noise textúrát, de amúgy nem szükséges. A címkénél color map alatt rakjuk be egyszerű Planar imageként a megrajzolt képünket. Ezenkívül: Luminosity: 100, Diffuse: 150, Specular: 100, Reflectivity: 100, Additive: ON (ezzel lehet a háttérbe belemosni, hogy csak a szöveg látszódjon, a fekete pedig eltűnjön), Sharp terminator: ON. Color highlights: ON, Glossiness: max, Smoothing: ON, és még jól jöhet (főleg szövegeknél), ha a címkénket bump mapként is berakjuk. Az utolsó a cigi. Erre egyszerűen color mappal rakjuk rá a megrajzolt papírt. A Color highlightsot és a Sharp terminort is bekapcsolhatjuk, illetve Bump mapként is ráfeszíthetjük. A Smoothing elmaradhatatlan. A Lights menübe lépve állítsuk át a fényünk shadow type-ját shadow map-re. Ezután a fényforrást helyezzük a megfelelő helyre, majd a viewnál a nézetet lightra állítva, a lámpa szögéből célozzuk be a tárgyainkat. Lehetőleg mindegyik legyen a körön belül, mert különben eltakarja a sötétség. (Ne, apám, nem ölthetsz meg, én is Jedi vagyok. . . Ja bocsi, az egy másik sötétség.) Na végre! Elérkezett az idő a renderelésre! A camera menüben viszont még előtte aktivizálni kell a trace relection, és refraction opciókat. Ezek jelentését Gaborca már taglalta, tessék utánanézni, ha valaki nem tudná, mire szolgálnak. Ne fe-



Az üveg átlátszódása csak egy jó háttér előtt jön ki igazán

lejtjük el a kimentést se! Ezt a Record panelen a Save RGB Imagesnél megjelenő requesterral állíthatjuk be. Legvégül pedig gondolom mindenki megtalálja magától is a Render gombot. Ha valaki a cigihez paraszat is akar csinálni, az a modelerben a végeből jelöljön ki egy részt, adjon nevet neki és így mentse el. A surface menüben ennek a résznek valami rikító narancssárga színt és fractal noise (colormap), illetve ripples textúrát, valamint nagyon erős diffuse levelt kell adni. Ha még füstöt is akarsz (Kozmix?), akkor csinálj egy felfelé táguló csövet és erre tegyél egy sötét fractal noiset. A végeit egy kis texture fallokkal lehet halványítani.

Nos, azt hiszem egyelőre ennyi elég is a hamutáliból meg az üvegekből. Remelem mindenki meg tudta csinálni. Ha bármilyen kérdésetek van, írjatok nyugodtan! A legtöbbet előforduló problémákat majd a lap hasábjában megtárgyaljuk. Addig is csöváz, meg csőtészta, meg ki tudja, mit szoktak ilyenkor mondani.



Lássuk, minden oldalról jól néz-e ki...



# A JÖVŐ ZENÉJE?

## MÉLYVÍZ

**BIZONYÁRA ÉSZREVETTÉK, HOGY DR. DOKTOR AZ ELMÚLT IDŐSZAKBAN MÁR NEM MULTIMÉDIA CÍMSZÓ ALATT RENDEL. ÚGY GONDOLTUK, HOGY A TANÁR ÚR ÁLTAL MOSTANÁBAN BONCOLGATOTT TÉMÁK MÁR NEM TARTOZNAK SZOROSAN A MULTIMÉDIA KATEGÓRIÁBA, LEGFEJLEBB AKADNAK ILYEN IRÁNYÚ VONATKOZÁSAI IS. A ROVAT RÉGI ALCÍMÉVEL ÉL TOVÁBB: „A JÖVŐ ZENÉJE?“, BENNE HÓNAPRÓL-HÓNAPRA, MÁSMÁS CÍM ALATT, MÁSMÁS TÉMÁK A SZÁMÍTÁSTECHNIKA VILÁGÁBÓL.**



int azt a cím is sejteti, e hónapban a WWW-ről lesz szó, amelyet sokan magával az Internettel azonosítanak. A WWW-t, azaz a „World Wide Web”-et a CERN kutatóközpontban találták ki, azzal a céllal, hogy egységes hozzáférést, azonosítást és megjelenítést kölcsönözzön annak az óriási mennyiségű információnak, ami az Interneten található. Szemben tehát a tévhitel, ez egy egyszerű Internet szolgáltatás, amely három fontos dologból áll: a HTML programnyelvből, az URL erőforrás azonosítóból és a HTTP protokollból. A WWW egy kliens-szerver architektúra, melynek szerver oldalán áll a

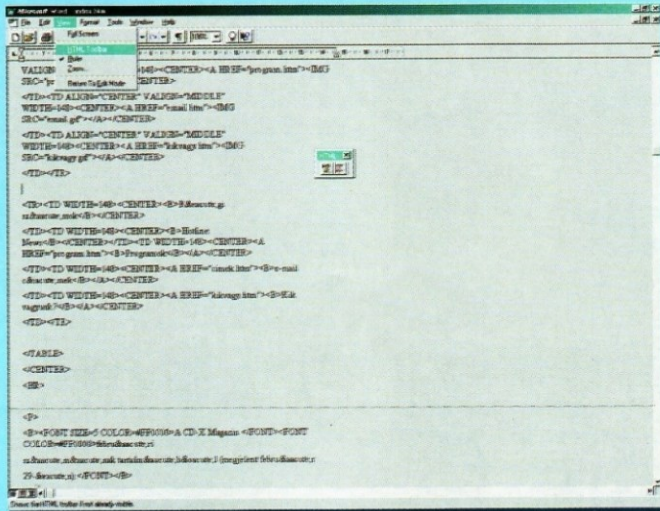
# Walami Wesztettül

(Standard Generalized Markup Language) tekinthetjük, annak kiegészítéseként jött létre. Jellegét tekintve nyílt szabvány, ami azt jelenti, hogy nincs hivatalosan rögzítve. Ha X.Y. ír egy böngészőt, amiben új nyelvi elemeket talál ki, s a böngésző nagyon sikeres lesz, akkor feltehetően mások is át fogják venni ezeket az elemeket, így ezekkel bővül a nyelv. Körülbelül ez jellemzi egész eddigi életét, amelyet idáig három verziószámmal jelöltek.

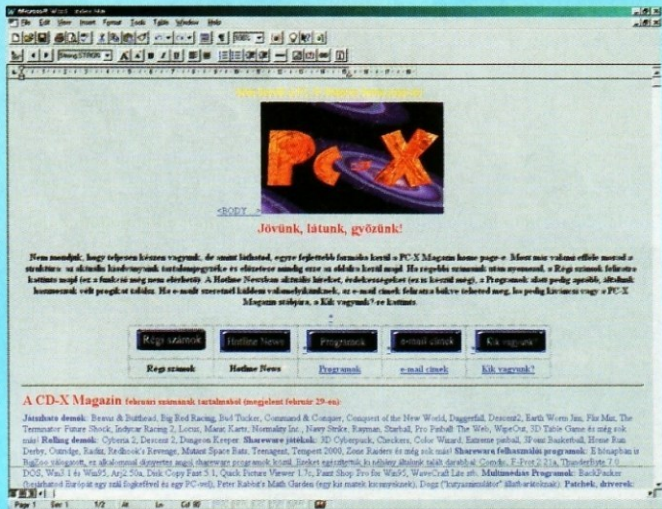
A HTML 1.0 alapelemeket, kapcsolódási pontokat, indexeket és hasonló, egyszerűbb dolgokat tartalmazott. A 2.0-ban felhasználó által kitölthető formanyomtatványokkal (FORM) és egyéb dekorációs kiegészítésekkel bővült. Napjainkban éli virágkorát a 3.0, amely fejlettebb táblázatkezeléshez, matematikai kifejezések szerkesztéséhez és multimédia dokumentumok lejtásához nyújt támogatást.

A HTML két alaptagból áll (a „tag” szó angolul nem tagot jelent, de mi ezt használjuk helyette, mert jól fejezi a lényegét): a fejléc (head) a dokumentumról ad információt, a test (body) pedig magát a dokumentum adatait tartalmazza. Ezekben belül használhatunk például paragrafusokat, kiemelt szöveget, idézeteket, táblázato-

nincs szabványa, minden böngésző úgy jeleníti meg azokat, ahogy akarja. Erdemes megemlíteni egy-két elterjedtebb példányt: a legnépszerűbb talán a Netscape Navigator (nemrég adták ki a 2.0-ás verzióját), mostanában kezd terjedni a Microsoft Internet Explorer (jelenleg már minden Windows platformon és több nyelven is létezik), de lehet találkozni IBM Web Explorerrel, Oracle Powerbrowserrel, NCSA Mosaic-



Aki így akar HTML-t szerkeszteni, annak úgy kell...



Sokféle Web-editorot kipróbáltunk, például az Internet Assistantet is

Web-szerver, ami az információt szolgáltatja, kliens oldalán pedig a browser, a böngésző, amely megjeleníti az információt. Ennek megfelelően működése borzalmasan egyszerű: a szerver és a kliens között a HTTP protokoll előírásainak megfelelően áramlanak az adatok, azaz a kliens kér egy adott információt, majd azt egy MIME dokumentum formájában megkapja. Ez lehet egy HTML oldal, audio, video vagy egy tetszőleges file. Fontos, hogy a WWW állapot nélküli rendszer, egymástól teljesen különálló kérések és az azokra adott válaszok keringenek az Interneten, a válasz nem függ az előző kérdésektől vagy válaszoktól.

Nézzük most végig a WWW előbb felsorolt három alapelemét. A HTML (HyperText Markup Language) egy olyan jelölő-programnyelv, melynek segítségével szövegeket láthatunk el formattálási előírásokkal. Elődjének az SGML-t

kal, SUN HotJavával is, illetve van egy külön, a Lynx, ami csak szöveges üzemmódot támogat, ezáltal gyors és nem kell hozzá grafika!

A böngészők nem tudnak minden formátumot kezelni. A MIME típusok közül például a szöveget, a GIF és JPEG képeket mindegyik ismeri, de például az FLI/FLC animációs formátumot általában nem. Ilyenkor több dolog történhet. A legegyszerűbb, hogy a program szól, hogy ezt a formátumot nem ismeri, mondjuk meg mivel játssza le. A második, intelligensebb megoldás, hogy felismeri a formátumot (audio, video), és elindít egy külső megjelenítőt, így egy külön ablakban (untrusted window) megjelenik a dokumentum (MPEG, AU, TIFF stb.). Ennek az a hátránya, hogy az eredeti dokumentumhoz semmi köze, így bontja az összhangot. A harmadik megoldás, hogy a böngészőhöz „plug-in” modulokat installálunk (például Macromedia Director a Navigatorhoz). Ez kellemesebb, mert így az eredeti dokumentummal megegyező, az integrált prezentációs környezetben történik a megjelenítés. A problémát az jelenti, hogy minden platformhoz és browsertípushoz másfajta plug-in szükséges. Szerencsére itt is ugyanaz a folyamat játszódik le, mint hajdanán a grafikus programoknál: egy adott cég moduljait ad-hoc szabványnak fogadják el, s azt támogatják. A grafikus programoknál ezt a szerepet töltötte be az Adobe, a böngészőknél pedig a Netscape. A legrugalmasabb megoldás, amikor a dokumentum egy objektum formájában tartalmazza a saját lejátszóit, ami egy interpretált nyelvben, platformtól függetlenül van megírva. Ilyen például a Java környezet, amit az előző számban esetteltem.

A WWW következő fontos alkotóeleme az URL (Uniform Resource Locator), ami az erőforrások egységes cím és hozzáférési azonosítója. Mivel a WWW nem csak a HTTP-t, hanem egyéb szolgáltatásokat, protokollokat is kezel, az URL a protokoll megnevezésével kezdődik, ezt követi a host neve, szimbolikus jelöléssel vagy abszolút IP (Internet Protocol) címmel. A címet további információk egészíthetik ki, amelyek lehet például a felhasználó azonosítója és a jelszava is. Erre jó példa a Future Publishing WWW címe:

„http://www.futurenet.co.uk/, azonosító.jelszó./menu.html”  
vagy egy hasonlóan felépülő ftp cím:  
„ftp://szenti:titok@ducai.twi.tudelft.nl:25/home/staff/szeni/docs/gratis\_neuken.txt”.

A harmadik fontos eleme a HTTP (HyperText Transfer Protocol). A kliens ad egy GET kérést, ami lehet explicit vagy egy beágyazott hipertext hivatkozás aktivizálása, amelyre a kiválasztott szerver válaszként ad egy MIME dokumentumot.

Ezek után térjünk rá a browserekre, azaz a böngészőkre. Már tudjuk, hogy ez az a felhasználónál futó program, amely felszólítja a szerveret az adatok küldésére, fogadja és megjeleníti, illetve lejátsza a dokumentumokat. A megjelenítésnek

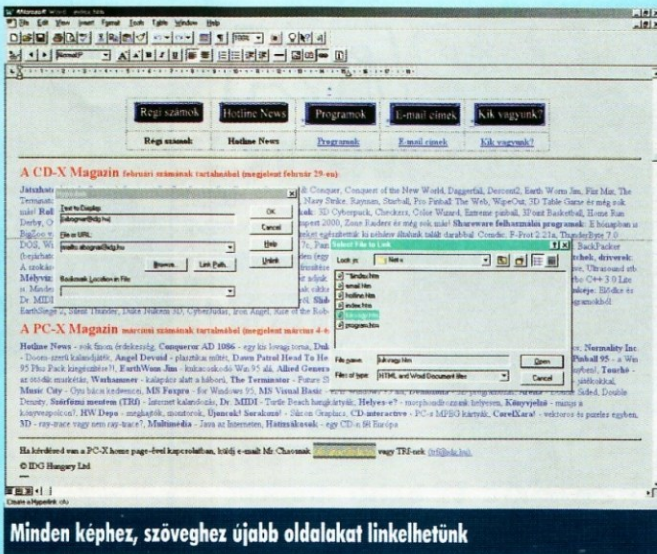
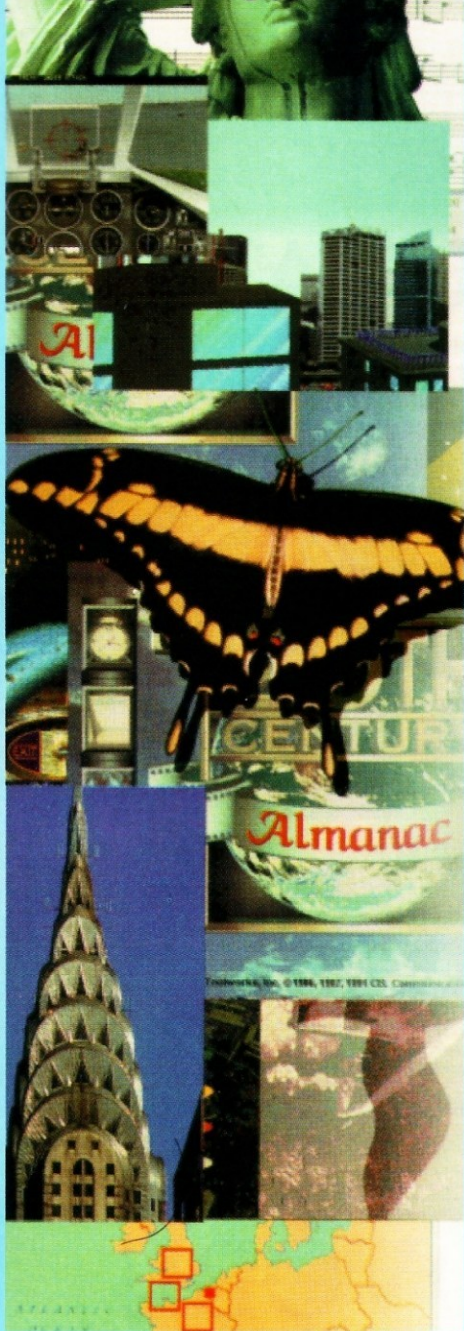
kal, SUN HotJavával is, illetve van egy külön, a Lynx, ami csak szöveges üzemmódot támogat, ezáltal gyors és nem kell hozzá grafika!

A böngészők nem tudnak minden formátumot kezelni. A MIME típusok közül például a szöveget, a GIF és JPEG képeket mindegyik ismeri, de például az FLI/FLC animációs formátumot általában nem. Ilyenkor több dolog történhet. A legegyszerűbb, hogy a program szól, hogy ezt a formátumot nem ismeri, mondjuk meg mivel játssza le. A második, intelligensebb megoldás, hogy felismeri a formátumot (audio, video), és elindít egy külső megjelenítőt, így egy külön ablakban (untrusted window) megjelenik a dokumentum (MPEG, AU, TIFF stb.). Ennek az a hátránya, hogy az eredeti dokumentumhoz semmi köze, így bontja az összhangot. A harmadik megoldás, hogy a böngészőhöz „plug-in” modulokat installálunk (például Macromedia Director a Navigatorhoz). Ez kellemesebb, mert így az eredeti dokumentummal megegyező, az integrált prezentációs környezetben történik a megjelenítés. A problémát az jelenti, hogy minden platformhoz és browsertípushoz másfajta plug-in szükséges. Szerencsére itt is ugyanaz a folyamat játszódik le, mint hajdanán a grafikus programoknál: egy adott cég moduljait ad-hoc szabványnak fogadják el, s azt támogatják. A grafikus programoknál ezt a szerepet töltötte be az Adobe, a böngészőknél pedig a Netscape. A legrugalmasabb megoldás, amikor a dokumentum egy objektum formájában tartalmazza a saját lejátszóit, ami egy interpretált nyelvben, platformtól függetlenül van megírva. Ilyen például a Java környezet, amit az előző számban esetteltem.

A WWW érdekes kiegészítése a CGI (Common Gateway Interface). Többször említettem, hogy a HTTP protokoll statikus, nem rendelkezik állapottal. Ugyanez érvényes a HTML oldalakra is. Mi történik, ha valaki dinamikus HTML oldalakat szeretne készíteni, azaz kérésre helyben generálni a HTML dokumentumot? Ehhez szükséges a fent említett interface, ami egy független applikáció és a



# Wáltozik



Minden képhez, szöveghez újabb oldalakat linkelhetünk

Web-szerver között teremt kapcsolatot. A felhasználó kiad egy kérést (query), ami a szerverben elindít egy programot. Ez a program ön maga vagy további programok meghívásával állítja elő, generálja le a HTML oldalt, amit aztán a böngésző letölt. Ehhez a böngészőt csak annyiban kell kiegészíteni, hogy tudjon FORM-okat rajzolni, és a FORM felhasználó által kitöltött tartalmát el tudja küldeni a Web-szervernek. A kiegészítések az alábbi elemekből állnak: gombok, szövegmezők (egysoros, korlátlan), check boxok, radio gombok stb. További lehetőségként léteznek még grafikus térkép (ISMAP), illetve választás listából (ISINDEX). Előbbi egy speciális kép, amelyre ha rákattintunk, a böngésző elküldi a szervernek a kattintás relatív koordinátáit, míg az utóbbi egy képernyőn megjelenő lista (többféle kivételben, egyszeres, többszörös választással), amelyből a kiválasztott listaelemet a böngésző kódolva küldi el a szervernek. Ahhoz, hogy ezek működjenek, a szerverhez telepíteni kell egy CGI-t, ami legenerálja a kérésnek megfelelő HTML dokumentumot. Erre a legegyszerűbb példa a HTML oldal meghívásának számolása.

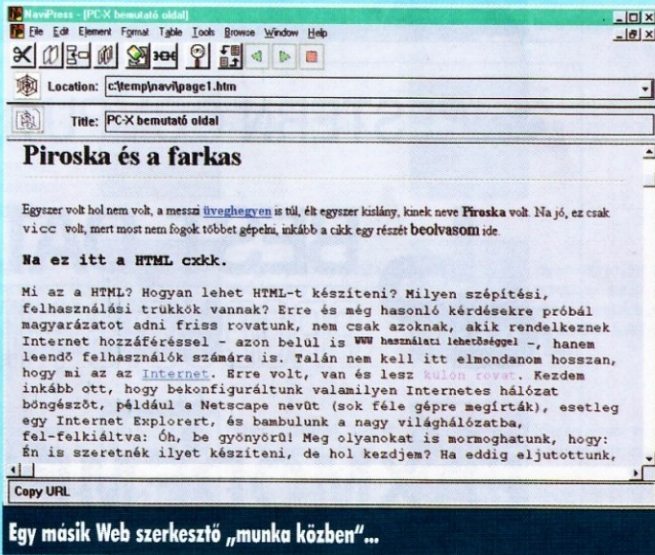
Végül beszéljünk egy kicsit a WWW jövőjéről. Ahogy a címben írtam, Walami Weszettel Wáltozik. Szinte minden héten megjelenik egy új böngésző, amely valami újdonsággal bővíti a nyelvet. Mindenki kiterjesztéseket, bővítetéseket tervez, többnyire saját böngészőjéhez, de már láthatjuk a

fenti említett szabványosodás jeleit is. Míg korábban az volt a jellemző, hogy egy home page-nek többféle verziója készült el a különböző böngészőkhöz, ma már egy Netscape Navigatorral vagy egy Microsoft Internet Explorerrel gond nélkül szűrőföhetünk: nem nagyon botlunk olyan oldalba, amit a program nem tud megjeleníteni.

Nemsokára szabványnak fog számítani a böngészők 3D-s kiterjesztése. Erre speciális leírónyelveket fejlesztettek; ilyen például a VRML (Virtual Reality Modeling Language) vagy a WebOOGL stb., illetve 3D animációk leírására létezők például az ActiveVRML. A nyelvek harcában inkább üzletpolitikát, mintsem technológiai változatosságot lehet felfedezni. A fenti problémákat próbálja áthidalni a Java, ami egyrészt platform független,

másrészt automatikusan installálódó objektumokat szolgáltat, így a fantázia határa a csillagos ég. Hátránya, hogy a HTML-hez képest lassú, és túlterhelt hálózaton sokáig tart a dokumentum inicializálása. Ha megszűnik a hardware megoldás, igen biztató jövő elé néz. Fontos azonban tudni, hogy egyelőre nincs olyan csodaszere, amely az Interneten található iszonyú mennyiségű információnak az osztályozását, rendszerezését, redundanciájának megszüntetését megoldja. Ez ugyanis nem a protokollok, programozási nyelvek feladata. Itt átfogóbb elképzelésekre lenne szükség, melyek megvalósítása a közeljövőben nem várható.

Dr. Doktor  
szenti@is.twi.tudelft.nl



Egy másik Web szerkesztő „munka közben”...

**SWS az Interneten!**  
Teljes, 23.000+ tételű szakkönyv-adatbázisunk keresési funkciókkal ☆ LINUX újdonságok ☆

**Fax Station:** ismeretlőket tölthet le fax készülékére az általunk forgalmazott termékekről és szakkönyvekről. Teendők:  
1. 165-4475  
2. 1  
3. kódszám, vagy: 797# (tudnivalók)

**SOFTWARE STATION**  
SOFTWARE & BOOKS FOR PROFESSIONALS

**Szakkönyv újdonságok**

8156#	3D Studio Hollywood and Gaming Effects (NRP)	9,860
8640#	Borland C++ 5 Developer's Guide (SAMS)	9,860
29581#	Delphi 95 Programming Explorer (CORG)	8,800
98406#	Computer Graphics in C, 2/E (Addison-Wesley)	6,450
211369#	Game Graphics in C++ (MCGR)	7,700
93892#	How to Set Up and Maintain a WWW Site	5,100
13155#	More Effective C++ (ADWE)	5,100
211918#	New Internet Navigator, 3/E (John Wiley & Sons)	5,500
14429#	Painter WOW! Book, w/CD-ROM (ADWE)	6,800
94872#	Upgrading to 3D Studio Max (NRP)	6,970
2372524#	Windows95 Game Programming, w/CD-ROM	7,800
8525#	Windows95 Game SDK Strategy Guide (QUE)	9,860

**Software újdonságok**

223029#	Acuris 3D Models - catalog CD	3,800
223012#	Autodesk Animator Studio for WIN	69,800
714005#	Borland C++ v5.0 / upgrade	
714065#	Borland Delphi-32 (v2.0) upgrade	30,800
426013#	Corel All movie Guide (Ref: 90,000+ filmről!)	4,800
472057#	CorelXARA for WIN+WIN95+NT	34,800
464064#	Fractal Design Painter v4.0 / upgrade	69,800 / 26,800
464034#	KAI's Power Tools v3.0 / upgrade	24,800 / 15,800
714075#	MS Visual C++ v4.0 Professional upgrade	36,800
714042#	Watcom C/C++ v10.5 Comp. up. - CD	38,800
2373000#	<b>JAVA CD (InfoMagic)</b>	<b>4,800</b>

A termékek előtt látható azonosító majd egy kettős-kereszt (#) beütése után a kívánt ismeretlőt megkapja faxon!  
**1111 Bp., Karinthy Frigyes út 25. Tel./Fax: 371-0704**  
**Új! Januártól az Interneten is! http://www.xco.hu/sws**



# SUPRA FAXMODEMEK

SupraFax külső és belső modem

- 28800 bps modem
- 14400 bps fax
- V34 és VFc
- MNP 2&5-10
- Hívó azonosítás
- Silent answer
- BIOS upgrade

SupraExpress külső és belső modem

- 28800 bps modem
- 14400 bps fax
- V34 és VFc
- MNP 2&5

**5 év garancia!**



PIXEL MULTIMÉDIAKFT.  
1088 BUDAPEST, RÁKÓCZI ÚT 13.  
TELEFON: 266-6059, 118-1595

 WESTERN COMPUTER

 **BEST DATA**  
PRODUCTS, INC

## FAXMODEMEK

1442F 1442FX 1442VLX



A leggyorsabb kapcsolatot  
az INTERNET-en is!

Budapest, XIII. Lehel út 20. Levélcím: 1399. Budapest Pf.701/422.  
Tel.: 302-0990, 269-3440 Fax: 129-4644



# UTAT

keres a számítástechnika  
bonyolult világában?

Szeretne egy megbízható céget?

Válassza a SOWAH-ot,  
mely előre

# MUTAT

- a világ legnagyobb gyártóival áll kapcsolatban
- csak a legmodernebb technikát alkalmazza
- az Ön holnapi problémáira is felkészült

# A

SOWAH egy jól szervezett  
multinacionális nagyvállalat,  
magasan képzett  
szakembergárdával rendelkezik.  
Ön velünk bátran nézhet a

# JÖVŐBE

amelyet alapozzon meg nálunk.

Látogasson el hozzánk az IFABO '96  
kiállításra az "A" pavilon 311-es standjára!



Sowah Hungary Kft.  
1134 Budapest, Lóportár u. 9.  
Tel.: 270-4539, 140-1369  
Fax: 270-4532



**AUTOMEX CD CENTER**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885, Fax: 267-8546

**FaxInform®**

számítógépes adatbázis.  
Tel.: 267-9916.

Most Ön is elhelyezheti ingyenesen hirdetését.  
Érdeklődjön a 268-0885/16-on.

**KERESSEN, HOGY KERESSEN!**  
Kedvezményes árakkal, bizományos  
konstrukcióval várjuk viszonteladóinkat!

Cégünk felvállalja a hazai fejlesztésű CD-k  
szponzorálását, kiadását és terjesztését.



**PC Trafik Bt**

1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 351-2351

Cégünk megvásárol minden megunt, elavult, használható és használhatatlan számítógépet, illetve alkatrészeit. Üzletünkben széles választékban kaphatóak használt számítógép alkatrészek és komplett számítógépek olcsón, garanciával! Akár teljes raktárkészletek felvásárlása készpénzért!

**HASZNÁLJON KEMÉNYEBB HARDVERT!**



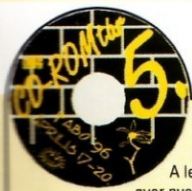
**ASTORIA ÜZLETHÁZ**  
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Tel.: 267-9461, Fax: 267-9463

**Klubtagsági rendszer**

Már több mint 2000 klubtagunk élvezi az AUTOMEX klubtagság előnyeit. Ön is lehet klubtagunk, ami számos kedvezményrel jár: a CD-ROM lemezek áraiból 20% kedvezményt adunk, megunt CD-ROM lemezeit visszavásároljuk, kedvező áron beszámítjuk, Faxinform rendszerünkön ingyen hirdethetnek, BBS rendszerünkön számos kedvezményt kapnak, megjelenő újdonságokról folytonos tájékoztatás és egyéb meglepetések.

**BitMEX BBS.** Tel.: 267-9918

E-mail: automex@mail.datanet.hu  
Friss információk a TXT. 682. oldalán.



**CD-Romtár 4.**  
Még mindig kapható!  
A legfontosabb magyar nyelvű CD-ROM katalógus, rengeteg demóval és ezer más meglepetéssel.



Diamond 2121 VGA + MPEG+CD-I (1MB EDO RAM, PCI) 27.990  
Diamond Edge 3D VGA +16 bites hangkártya + 3D-s játékok (1MB RAM, PCI) 51.600  
Diamond Stealth 64 (PCI VGA 2 MB RAM) 55.800



**JOGTÁR TELEFONKÖNYV CÉGHÍREK**  
Nálunk mind a három kapható, folyamatos frissítéssel.



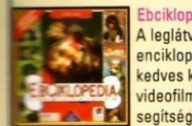
**Barangolás az állatvilágban**  
Gyönyörű színes, képes, hangos állatenciklopédia magyar nyelven.



**NYELVÉSZ**  
Kezdő angol és német egy CD-n. A program 21 leckén keresztül vezet be a két nyelv rejtelmeibe. A tanulást a sok kép, hang és teszt teszi egyszerűvé.



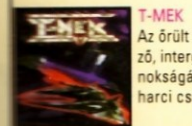
**6 Nyelvű EURÓPA Szótár**  
6 nyelv (magyar, angol, német, francia, olasz, spanyol) bármelyikéről bármelyikére fordít, 300.000 szavas szókincs



**Ebciklopédia**  
A leglátványosabb hazai enciklopédia, amely 107 kedves kutyát mutat be videofilmek és képek segítségével.



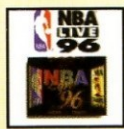
**Interaktív PUSZTA Sex**  
Humoros hangvétellű hazai erotikus CD, amely egyedi módon mutatja be a magyar pusztá „szépségeit”.



**T-MEK**  
Az örült Nazrac, a kivégző, intergalaktikus bajnokságában kell a T-MEK harci csodával harcolni.



**Révai Nagy Lexikona**  
Egész életre szóló enciklopédia a 21. század technikájával. A 21 kötet 230.000 címszava 5 CD-ROM-on.



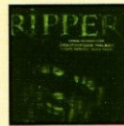
**NBA '96 Live**  
A legjobb és a legújabb kosárlabda program. A legváltozatosabb nézőpontokból játszhatjuk a játékot, amely hihetetlenül élethű.



**TOP GUN**  
A népszerű filmre épülő játékban Maverick szerepében kell megszerezned a TOP GUN trófeát.



**Fatal Racing**  
Autóverseny életre-halálra. 30 méteres ugrásokkal, ütközésekkel, repülésekkel, lupingokkal és dugóhúzókkal kell küszködni.



**Ripper**  
Bombasztikus játékkal rukkolt elő a TAKE 2. Kis horror, rengeteg izgalom jellemzi ezt a játékot is.



**This Means War!**  
Háborús szerepjáték, „Mad Max” stílusban, ahol az olaj, a fegyver a hatalom. Feladatod a világ rendjét helyreállítani.



**Formula 1 Grand Prix 2**  
Egy új fejezet a szimulátorok történetében ahol a valóságtól már csak egy elmosódott vonal választ el.



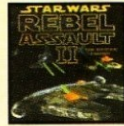
**Zork Nemesis**  
A Nagy Földalatti Birodalom legsötétebb zugaiban kalandozhatsz ebben a fantasztikus kalandjátékban.



**3D Atlas**  
Domborzati térképeket tartalmazó világatlasz, sok újszerű megoldással és hasznos információval.



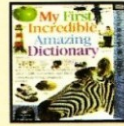
**Encarta 96**  
Encarta World Atlas A szokásos színes, változatos enciklopédia, kibővített anyaggal. Világatlasz Microsoft minőségben.



**Rebel Assault II.**  
Végre itt van a régóta várt népszerűjátéknek a második része 2 CD-n. Még több kaland, még több izgalom.



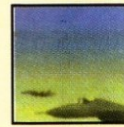
**Actua Soccer**  
Valószínűleg a legtekintélyesebb foci játék, ami valaha is készült PC-re. Remek 3D-s grafika, SVGA felbontás teszi élethűvé a játékot.



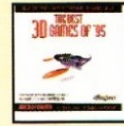
**Dorling Kindersley sorozat**  
A Dorling Kindersley sorozat a világ egyik leglátványosabb kiadójának színvonalas enciklopédiái a legkülönfélébb témákról.



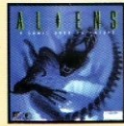
**Wing Commander IV.**  
Látványos videoklippek, többszörös választási lehetőségek, űrcsaták, lázadók és kalózok teszik próbára képességeinket.



**EF 2000**  
A TFX II. a legrealisabb és legprofibb vadászgép szimulátor.



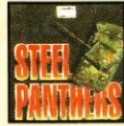
**BEST '95 sorozat**  
A 95-ös év legjobb 3D-s játéka, shareware gyűjteményei rendkívül kedvező áron.



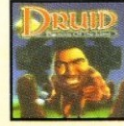
**Aliens**  
Egy horrosztikus stratégiai kaland, SVGA grafikával.



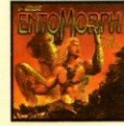
**SU27**  
Az orosz vadászgépek csúcsa – a játékokban is. Remek vadászrepülő szimulátor.



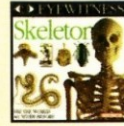
**Steel Panthers**  
Második világháborús harci szimuláció.



**Druid**  
Elképzeltetetlenül jó grafikájú kalandjáték.



**Entomorph**  
A logikánkat is próbára tevő fantasy szerepjáték.



**VideoCD-k**  
Filmek, rajzfilmek, Virtual Reality sorozat, erotika. Íme néhány cím a kínálatunkból:

- Cat
- Shark
- Dog
- Bird
- Dinosaur
- Buggs Bunny
- Popeye
- Pavarotti in Concert
- Executions
- Cyborg 2
- Halloween
- Twilight Zone
- Asian Ladies
- Demon school
- Troll
- Dungeon Master



**Warhammer**  
Harci stratégiai játék, amelyben egy megfélemlíthetetlen zsoldos csapat kapitányaként lépünk színre.



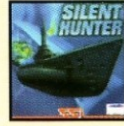
**Chronomaster**  
A 3D-s renderrel SCI-FI kalandjátékban a mágia és a tudomány egymás-mellettségében kell feladatainkat megoldani.



**Angel Devoid**  
Egy véletlen baleset folytán üldözöböl üldözötté válsz. A túlélés az ügyességeden és a reflexeideden múlik.



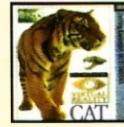
**The Dark Eye**  
7th Guest szerű játékszerű grafikával.



**Silent Hunter**  
Izgalmas tengeraltjáró szimulátor, ha jól akarsz vedd fel a túléli dzsokit. Torpedókat bekészíteni! TŰZ!!!



**Duke Nukem**  
Idegen lények pusztítják a földlakókat, utolsó reményük TE lehetsz, ne hagyd cserben őket.



**Virtual Reality sorozat**  
Ebben a virtuális múzeumban megtapasztalhatjuk az állatok látását, hallását, mozgását.



**3D Interior Designer**  
3 D-s belsőépítészeti tervezőprogram. Könnyen kezelhető, DOS és Windows alatt is működik.

**RÉVAI NAGY LEXIKONA**



Hamarosan kapható a 230.000 címszót tartalmazó 21 kötet anyaga 5 CD-ROM-on. Ára 19.900,- Ft, de a megjelenés napján

**FÉLÁRON 9.990,-FT**

Rendkívüli IFABO akció:

**SONY CDU 920S 2X CD-ÍRÓ**

180.000 Ft +Áfa

**VIRTUÁLIS SIÁKOK**

**PD/CD-ROM**

A többször írható CD technológia

Műszaki paraméterek:  
- Kapacitás: 650 MB  
- Adatátvitel: 870 kB/sec.(PD), 600 kB/sec (CD)  
- CD-ROM, XA, AudioCD, PhotoCD kompatibilis  
Akciós áron most 99.000 Ft +Áfa

**JOYSTICK-ok**

QS Warrior 5 2.392  
Gravis Analog 3.900  
Gravis Phoenix 16.900

Gravis Thunderbird

Gravis Firebird 10.900  
Kormány+pedál 34.900



Az árak az áfát nem tartalmazzák!

Az árak változtatási jogát fenntartjuk!



Élvezd a virtuális valóság örületét.

# FORTE VFX-1 Belépő egy másik dimenzióba!

Akár 128 féle VR eszköz csatlakoztatására.

Minden játékkal játszható.

Multimedia World ★★★★★

díjat nyert szabványteremtő sisakja.

145.000 Ft

AKCIÓ!



# MMP

Multimedia Meeting Point

1075 Budapest, Madách I. út 2-6.

Tel.: 322-8208 Fax: 322-4027

## Hangszórók

Floppyt és monitort  
óvó mágneses árnyékolás

Hangerő- és hangszín-  
szabályozási lehetőség

220 V-ról üzemeltethető

J-351 AV aktív hangsugárzó

3"-os, 40W PMPO 5.600

J-511 AV aktív hangsugárzó

4" és 1,5"-os, 100W PMPO 7.900

## CD játszó

UMAX IS401 4 X EIDE (600kB/sec) 11.900

UMAX IS602 6 X EIDE (900kB/sec) 18.900

UMAX IS803 8 X EIDE (1200kB/sec) Hívjon!

## COMPAQ

multimédiás számítógépek  
és notebook-ok

## Microsoft®

szoftverek teljes választéka

## Bertelsmann CD-ROM-ok:

10.000 Ft-tól

Német nyelvű lexikonokból a  
hazai legnagyobb választék CD-ROM-on.

LANGUAGE TRAINER - 10.000 Ft-tól

A legmagasabb szintű  
angol nyelvoktató CD-k.

## Magyar ismeretterjesztő

### CD-ROM-ok

KÉPTÁRAK - 5.000

Magas színvonalú igényességgel  
elkészített művészettörténeti anyag.

AZ ELLOPOTT KÓDEX TITKA - 3.000

Mesejáték- mulatságos,  
játékos módszer az olvasás tanulásához.

MATEMATIKAI ÖSSZEFOGLALÓ - 2.900

Enciklopédia és példatár  
érettségire és felvételire készülőknek

Klubtagsági kártyával (6000 Ft) további kedvezmények: 20 %- a CD ROM árakból, 2-5 % a hardver árakból

Az árak az áfa-t nem tartalmazzák.

910F